THE KING OF POCKETGAMES

掌机王

第二辑

VOL. 2



青海人民出版社



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

SQUARE 能成功打破 GBA 游戏无百万大作的局面吗！？

新的主机、新的世界、新的故事、新的人物！这就是新生的《FFT》！

松野泰己，一位天才游戏开发者，在QUEST创作了永恒经典的《皇家骑士团》1代与2代之后，又到了SQUARE创作了《最终幻想战略版》与《漂泊的故事》两款传世之作！现在他更贵为SQUARE第四事业开发部总帅，负责开发《最终幻想XII》与《最终幻想战略版ADVANCE》(《FFTA》)。期待吧，《FFTA》的发售日将成为掌机玩家的节日！

这幅与《FFTA》同时公布的新插画精美之极，让人回味无穷。前景男主角马修与女主角利兹正一同关注着“最终幻想”古书，勿庸置疑，他俩的关系非常稳定；

而一旁侧视的缪特正邪难分的表情似乎也告诉我们缪特的正邪之路将是剧情的重点着墨之处；而最右边的少女目前身份仍保持神秘感——SQUARE还未公布她的背景故事；背景所描绘的就是本作的关键——“裁判者”们，

掌机王

（第二辑）

游戏机实用技术杂志社 编

青海人民出版社



前言

“距离《XXX》的发售短短 X 个月的时间，续作《XXX 2》就出现在我们面前。比起前作，《XXX 2》无论是画面还是系统都经过大幅强化，新增的各项要素也让人眼前一亮，游戏各方面的表现都比前作更加成熟……”

“距离《掌机王》第一辑的发售短短 3 个月的时间，续作《掌机王》第二辑就出现在我们面前。比起前作，《掌机王》第二辑无论是内容还是装订都经过大幅强化，新增的各个栏目也让人回味无穷，整书各方面的表现都比前作更加成熟……”

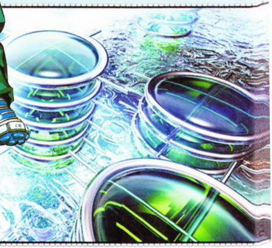
想起以前给大家介绍游戏时经常用到上面那一段，这里也忍不住套用在《掌机王》上了，大家勿怪。虽然在这里有些自我吹嘘的嫌疑，但俗话说：“没有三两三，不敢上梁山。”我们要是对书的内容没有自信，也不会这么说了。

在《掌机王》第一辑推出后我们收到了许多热心读者的批评和建议，针对第一辑中出现的各种缺点和问题，我们这次都尽可能地作出了改进，尤其针对第一辑攻略力度不够的问题这次作了很大调整，所以这次给玩家带来更多、更详细的攻略。尤其是《黄金太阳》的两作，我们准备了完整的剧情小说，注意是完整的哦，《开启的封印》+《失落的时代》，你可以不玩，但你不能不看。

对于《掌机王》，我们一直在寻求一个发展方向，一直都在寻求一个让广大掌机玩家都能够满意的发展方向，所以，你们的意见和建议是我们最宝贵的经验。

《掌机王》需要你们的支持，需要你们的参与。

LIKY



目录

第二辑

1 **目录**

2 **新作介绍**

2 真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书

4 街头霸王 ZERO3 ↑

5 巴尔达冲刺 EX

5 啄木鸟乌迪

6 世嘉拉力

7 BOMBERMAN JETTERS 传说的炸弹人

8 梦幻伯格

8 小龙斯派罗

9 Q 赛车 ADVANCE2

9 CROKET！梦之 BANKER SURVIVAL

10 捉鬼陷阱

12 网球王子

17 羊之心情

20 **专题报道**

20 GBA LCD 行动

24 GBA 夜光世界

30 超越 PS 的 GBA 3D 机能?

37 WS 上的名作风采

44 **攻略风暴**

44 战斗网络 洛克人 EXE2

56 妖怪道

64 自制机器人 GX

73 瓦里奥大陆 ADVANCE 妖姬的财宝

82 洛克人和佛尔特 8 大 BOSS 攻略解析

86 ONE PIECE 奇幻地平线冒险记

92 **研究中心**

92 挑战时间的极限 《月轮》最速通关研究

94 四狂神战记外传 全面研究

98 **秘技大放送**

100 **黄金太阳 开启的封印**

119 **黄金太阳 失落的时代**

177 **秋叶原的掌机市场**

182 **画廊**

182 杂志历险记

186 **掌门人**

190 交流空间

194 **掌机王自由谈**

194 《白夜》之我见

196 对立的平衡

197 特鲁尼克大冒险 2 ADVANCE

198 钻子先生 ACE 不可思议的帕库太利亚

200 恐龙买机记 掌机回忆版

202 热血格斗传说 番外篇

203 **GBA 游戏发售表**

索引

GBC

ONE PIECE 奇幻地平线冒险记 · · · 86

GBA

巴尔达冲刺 · · · 5

冰河世纪 · · · 99

BOMBERMAN JETTERS 传说的炸弹人 · · · 7

超级机器人大战 A · · · 99

超级泡泡龙 ADVANCE · · · 98

沉默的遗迹 四狂神战记外传 · · · 94

河流垂钓 5 来自神奇的森林 · · · 99

CROKET！梦之 BANKER SURVIVAL · · · 9

恶魔城 月之轮回 · · · 92

恶魔城 白夜协奏曲 · · · 194

黄金太阳 开启的封印 · · · 98 100

黄金太阳 失落的时代 · · · 119

街头霸王 ZERO3 ↑ · · · 4

洛克人和佛尔特 · · · 82

梦幻伯格 · · · 8

Q 赛车 ADVANCE2 · · · 9

世嘉拉力 · · · 6

特鲁尼克大冒险 2 ADVANCE · · · 197

托尼·霍克职业滑板 2 · · · 98

瓦里奥大陆 ADVANCE 妖姬的财宝 · · · 73

网球王子 · · · 12

巫术 召唤师 · · · 98

信长异闻 · · · 99

小龙斯派罗 · · · 8

羊之心情 · · · 17

妖怪道 · · · 56

战斗网络 洛克人 EXE2 · · · 44

真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书 · · · 2

捉鬼陷阱 · · · 10

啄木鸟乌迪 · · · 5

自制机器人 GX · · · 64

钻子先生 ACE 不可思议的帕库太利亚 · · · 198

罪恶装备 ADVANCE EDITION · · · 99

WSC

半熟英雄 啊 世界如果是半熟的话…… · · · 38

beatmania for Wonder Swan · · · 40

超级机器人大战 COMPACT2 · · · 41

东京魔人学院符咒封录 · · · 40

风之克罗诺亚 月光博物馆 · · · 39

机动战士高达 vol.1 SIDE 7 · · · 42

机动战士高达 vol.2 贾布罗 · · · 42

机动战士高达 vol.3 阿·巴瓦·库 · · · 42

口袋战士 · · · 41

浪漫沙加 · · · 38

洛克人和佛尔特 来自未来的挑战者 · · · 40

梦幻模拟战 千年纪 末世纪 · · · 39

魔界塔士 沙加 · · · 39

铁拳 卡片战斗 · · · 41

最终幻想 · · · 37 43

最终幻想 II · · · 37

最终幻想 IV · · · 38



GBA	ATLUS	RPG	1～2人
	预定2002年11月发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		价格未定



真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书



与传统《真·女神》诡异、冷酷风格完全不同的《真·女神转生 恶魔混血儿》是非常适合在掌机上推出的游戏，充满童话风格的游戏世界加上可爱的Q版人物造型对于喜欢轻松和随意的掌机玩家是非常不错的选择，所以在GBC上的前作《真·女神转生 红之书·黑之书》发售2年后，ATLUS便在GBA上公布了续作《真·女神转生 光之书·暗之书》的消息。游戏一如前作那种亮丽明快的Q版风格，而且因为平台和容量的提升，画面、音乐和剧情等方面的强化也是让人关注的焦点，所以下面就给大家带来了游戏的最新情报。

延续前作的传统，游戏分为《光之书》和《暗之书》两个版本同时发售。两个版本不仅主角不同，故事更有极大差别，但是两个版本的故事又是紧密相连，息息相关，要想了解整个剧情，解开所有的谜，只有把两个版本都玩一遍了。



光之书的主人公 仁



东京元宿小学的6年级学生，性格开朗活泼，对于自己感兴趣的事物表现得非常积极，与好朋友晶、雷娜一起组成了专门探索奇怪事物的“不可思议的俱乐部”，而且还自封队长。

暗之书的主人公 晶



同仁一样也是东京元宿小学的6年级学生，性格正好与仁相反，沉默寡言，是一个给人以冷静沉着感觉的少年。为了找回“失去的时空”，他勇敢地来到异世界展开冒险。

与前作一样，随着剧情的发展，游戏中会出现选项。在前作中，选择不同的选项对主角的行动会造成一定影响，这次也同样如此。





故事在开始出现分支

200×年的东京元宿小学，仁、晶、雷娜以及刚来的转校生亚美突然发现了一个“恶魔图鉴”，他们好奇地念出了图鉴上的一个古怪咒文，结果引起了时空错乱，在他们面前突然出现了一个时空漩涡。面对惊慌失措的仁、晶和雷娜，亚美慢慢地表明了自己的身份，原来她并不是这个世界的人，而是从异世界Valhalla而来到这个世界来寻找救世主……

游戏在这里就会因为版本的不同而出现分支，光之书的主角仁会前往异世界Valhalla，而暗之书的主角晶则会前往魔界……两位主人公虽然走上了不同的道路，但他们的目的都是一样的——回到自己世界，而这一路上的经历也都注定了不会风平浪静。


▲一切都是从发现“恶魔图鉴”开始的。



▲从时空漩涡中出来的恶魔。



▲亚美开始向大家解释一切。

Valhalla 光之书

仁、雷娜和亚美3人一起穿过了时空漩涡，来到了被称为“时空世界”的Valhalla，这里是因为时空扭曲而产生出来的神奇世界，整个大地都浮在空中。但与现实世界一样，这里也有着各种各样的城市和村镇，不过生活在这里的人们却处在水深火热之中。统治着这个世界的皇帝是一位极端残暴的人，谁要稍微对他有所不服立刻就会被扔进大牢……到达这个世界的仁等人，得知可以利用“时之塔”返回原来的世界，立刻开始了搜寻行动……



▲来迎接亚美等人的修恩向大家解说了目前的状况，反乱军与帝国军的对抗一直都在进行。



▲与直美相遇了，她似乎很忙啊！


▲这个地方应该是恶魔中心了，充满了现代风格。柜台后面的那个是大家熟悉的雪妖精。



▲商量下一步的行动。

魔界 暗之书

晶比仁晚一步才出发，而他是独自一人穿过了魔界之门，来到了一个与Valhalla完全不同的世界——魔界。虽然这里被称作魔界，但却丝毫没有给人以阴森可怕的感觉，相反，这里蓝天绿草，一片和谐……



▲与晶做伴的只有他的拍挡盖尔。



▲陷入迷茫的仁。



▲生活在魔界的人们对仁的突然到来非常吃惊。



▲这里是恶魔治疗屋，能够帮恶魔回复体力，就像《口袋》中的PC屋一样。


▲这个魔界也太漂亮了吧。

Valhalla的人们

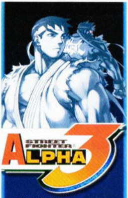
Valhalla被帝国军所统治，但是这里的人们却不甘心受压迫，他们自己组织了反乱军来对抗帝国军。


修恩

Valhalla出生的恶魔混血儿，是反乱军的主力。性格沉稳，处事冷静。


直美

表面身分是酒馆的钢琴手，其实真实身分是反乱军的间谍，对帝国军有极大的仇恨。



▲图为美版宣传画

GBA	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2002年9月27日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

街头霸王ZERO3↑

不知什么时候CAPCOM也学会了ENIX的跳票大法，经过漫长的等待后，正当大家都快绝望的时候，《街头霸王ZERO3 ↑》的发售日终于决定了：9月27日！请大家牢牢记住这一天，因为掌机史上最强的格斗游戏就诞生于这一天！



新角色速报

阴

风云之白龙





香港童党的首领，元老头的孙子，最早出现于《街头霸王Ⅲ》中。此人招式非常怪异，还拥有独特的按键型连续技，实力不容忽视。

EAGLE

双棍决斗士





早在《街头霸王》时就登场的角色，手持双棍，招式狠毒，还拥有当身技。由于他知名度不高，大家不妨暗自苦练，和朋友对战时一定会吓他一跳的。

源流齐真希

特攻女忍者





最早在《快打旋风2》中登场的武神流女忍者，但招式和同门的GUY大不一样。动作快、变化多是她的优势，此外还拥有一招超必杀指令投。

关于移植度……



CAPCOM的移植水平向来都可以让人放一百二十个心。当初《街头霸王ZERO3》从街机移植到家用机上时，就加入了T·HAWK、飞龙等多名角色，令游戏增色不少。现在从家用机移植到GBA上，又加入了3位新角色：源流齐真希、阴、EAGLE。这3位刚刚参加完“CVS2大会”，就又赶来了，真是“救场如救火”啊！至于移植度嘛，从目前公布的影像来看非常不错，绝对可以令玩过街机或是家用机版的朋友满意！



系统介绍



玩家选择角色后还要在X、Z、V三种系统中任选一种，而不同的角色配合不同的系统，打法会有很大的不同。因此CAPCOM官方声称这次一共有108（36 × 3）位角色可供选择，虽不中亦不远矣。

X-ISM



鼓励进攻的系统。只有一条能量槽，超杀也只有一种，不能使用反击技，但集气速度很快，而且超杀威力等于Lv.3超杀。此外应用此系统的人无论是攻击力、防御力，还是速度都要占优势一些。

V-ISM



强调技巧的系统。本系统没有超杀，但拥有强大的OC技。本系统无论是集气速度还是行动速度都非常快，不过攻击力相对较低。在过去的版本中某些角色拥有OC后无限连的技巧，不知在GBA中会不会……

Z-ISM



最正统的ZERO系统。本系统共有3条能量槽，每位角色拥有多种超必杀技。发动超必杀技时，将根据玩家的按键数来决定超杀的级别，此外还拥有反击技。攻防能力都适中，算是最平衡的一个系统。

GBA	KEMCO	PUZ	1～2人
	预定2002年11月发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

巴尔达冲刺EX

PUZ名作《巴尔达冲刺》终于在GBA上复活了！本游戏的玩法非常简单，就算你以前没有接触过这个系列，也可以轻松上手。游戏每一关都有很多被称为"镜之宝石"的好东东，只要将版图上所有的镜之宝石悉数得到，就会出现一颗光之宝石，光之宝石将引导你去下一关。当然设计者是不会这么容易就让玩家"得逞"的，在游戏中会有很多机关等着大家，大家一定要充分利用各种道具才能过关。

本作的主人公，为了从魔王手中救出青梅竹马的女友索妮娅，只身转战森林、沙漠等六大世界——真是不容易啊！



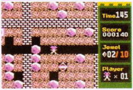
阿历克斯



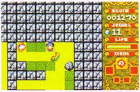
▲阿历克斯正准备送给索妮娅一件礼物，没想到天杀的魔王从天而降，抢走了索妮娅。

可恶！





本作特意收录了最早的《巴尔达冲刺》。时代在变，游戏的乐趣可是一点都没变哟！



阿历克斯现在已经获得了"回转"能力，利用它可以旋转某些机关。你看，利用了回转能力后，本关的光之宝石就已经出现了！

GBA	KEMCO	ACT	1～4人
	预定2002年11月发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

啄木鸟乌迪

来自动画片的大人气主角啄木鸟乌迪回来了！这次它的目标是魔物盘据的妖精之城，当然，最吸引它的还是传说中的宝藏啦！这一次的冒险分为砂、风、木、水、火五大舞台，这次先为大家公开前两关的场景！



砂之世界

▲砂之世界是游戏的第一关。这里基本上没有什么敌人，但也不能疏忽大意，因为这里有很多机关。



风之世界

▲在云之世界里有很多浮云，乌迪要利用这些浮云不断往上跳才能过关。这对玩家的跳跃水平是极大的考验。

我打！





钥匙

玩这个游戏时大家一定要注意多收集道具。这些道具一般都藏在一些非常隐蔽的地方，大家玩的时候一定要多留意一下。利用这些道具乌迪可以变身，利用变身后的特殊能力可以来到一些此前不能进入的地方。此外还要注意的是宝箱一定要用钥匙才能打开，否则找到了宝箱也只能干瞪眼。如果不想错过任何一个宝箱的话，一定要得到8把钥匙才行。

我变！



妖精之瓶

◀▲先利用钥匙打开宝箱，然后就得到了宝箱中的妖精之瓶。利用妖精之瓶可以变身成考古学家，这样就可以去砂之世界里很多隐藏的地方。

SEGA RALLY
世嘉拉力

今年似乎是GBA玩家的丰收之年，《街头霸王ZERO3 ↑》、《FFT》……好玩的游戏多得不得了。现在就连《世嘉拉力》也来参加年底的"掌机派对"了。《世嘉拉力》是SEGA的金字招牌，其游戏名本身就足以证明制作实力。还等什么呢？让我们一同期待吧！



GBA	SEGA	RAC	1～4人
卡带（容量未定）	预定2002年12月19日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		5800日元

自从1995年《世嘉拉力》诞生以来，我们在SS、DC、街机都可以看到它的身影。以轻松的操作获得至高的甩尾快感是《世嘉拉力》永远标榜的卖点。现在SEGA公司要继续在GBA上创造这个奇迹——以最大能力来模拟拉力赛车狂野、极速的赛事以及华丽的野外场景。而且，临场感十足的拟真声音也将会把玩家带入一个真实的拉力世界当中。



▼令人熟悉的菜单。和历作一样，赛前可以对车辆进行调整。

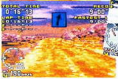


努力获取奖杯！

有《V拉力3》做先驱者，《世嘉拉力》的画面就不用担心了。画面构成是准3D多边形建模，车外、车内的视点可随时调节，另外车辆的数量也绝对不用担心会过少。坐在车内看着窗外那大片的热带灌木丛是否有一股舒心的感觉？

美丽的赛道





▶▲颠簸感十足的沙漠赛道。在灰沙缭绕的环境里赛车一定要小心。





多亏GBA那256K的内存，越来越多的游戏可以基于华丽的画面下连机对战了。《世嘉拉力》当然也不例外，最大4人的白热化对战一定会热闹非常，快快和你的朋友一起存钱期待吧！





向友人挑战！

期待ING……



▲在美丽的自然风景下比赛肯定心情舒畅啦。不知本作的鸵鸟会不会跑到路面上来呢？



▲刚跑了个第4名，成绩不错！全3D的回放镜头让人对这款游戏更加充满信心！

▼在雪地比赛时，要注意换好防滑轮胎。历代的习惯可千万不要忘记哟。



GBA	HUDSON	A·RPG	1~4人
	预定2002年10月24日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		4800日元

BOMBERMAN JETTERS

传说的炸弹人

ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン

A·RPG的炸弹人又将在GBA上登场了，喜欢前作《炸弹人故事》的玩家可一定不要放过了。化身为A·RPG形式的《炸弹人》已在GBC和GBA上各推出过一作，品质都很不错，而且LIKY饶有兴致地玩穿了，个人感觉游戏非常有意思，也许是因为自己太喜欢《塞尔达》而爱屋及乌的原因吧，因为游戏无论是画风还是游戏方式都像极了《塞尔达》。但游戏也并非一味"抄袭"，结合了炸弹人招牌特点的那些新要素也给人带来许多惊喜，而这次的新作相信也会有更多惊喜带给我们。

A·RPG的炸弹人最新作登场



◀这次的主角是前作主角シロボン的哥哥，为了打倒邪恶的组织——ヒゲヒゲ团（卑下卑下团）而开始了自己的冒险。

游戏的开场动画



▲这些都是正义朋友，他们都被称为JETTERS（喷射者？）。

地形分为2种

游戏的地形分为2种：一种是大地图地形，一种是迷宫地形。在大地图上面采用的是8方向移动方式，即可以斜向移动；而在迷宫中就变成了4方向移动方式，这也是正统的炸弹人移动方式。



◀大地图上当然会有敌人出现，可不要掉以轻心。

8方向移动地形



▶在村子里面收集情报，发展剧情。



炸！炸！炸！



▲在迷宫中的战斗很有点原始《炸弹人》的味道，不过很多地方都需要解谜才能通过。

可爱的宠物卡拉朋也会登场哦

卡拉朋在游戏中可是相当重要的同伴，它们都具有这样或那样的特殊能力，在很多时候必须靠它们的能力才能解决谜题，渡过难关。

卡拉朋登场



▲装备卡拉朋就能使用各种特殊能力。

GBA	KONAMI	RPG	1～2人
	预定2002年11月28日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		价格未定

梦幻伯格



▶梦幻台小学4年级的学生，与ポニータ相遇后便开始热衷于梦幻伯格的对战活动。

《梦幻伯格》也是一款由日本的同名漫画改编而来的游戏。与原作一样，游戏的舞台是在一个称为“梦幻台小学”的地方，这个学校里存在着一种叫“梦幻伯格”的奇异生命体，这种外形极酷的生命体有点类似机器人，它们能够自由更换零件，而学校的很多人都热衷于操作这种生命体进行对战，我们的主人公梦乃岩区就是其中一个。





收集零件

这款游戏其实也是一款带有很强育成+收集要素的RPG，玩家在游戏中要与各种对手进行对战，胜利后就能获得零件，来组装自己的梦幻伯格，或让梦幻伯格进化，这也算是时下最流行的游戏方式了。不过，在同类游戏已经泛滥的今天它要想获得成功，没有一些让人眼前一亮的新要素是没有竞争力的，还是期待它的优秀表现吧。



GBA	KONAMI	ACT	1人
	预定2002年11月28日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	－		4800日元

小龙斯派罗 ADVANCE

曾经在PS上活跃过的小龙斯派罗也跑到GBA上面来了，游戏类型同样是ACT，角色同样那么可爱，画面同样那么绚丽，虽然GBA不能表现出PS那样的3D效果，但游戏的场景同样具有很强的立体效果，给人以很大的视觉冲击。

双头恶龙サイ・グレンドール将斯派罗的妖精同伴都封进了坚冰之中，为了救回这些同伴，斯派罗与斯派克斯展开了冒险之旅。在游戏的各个舞台之中，斯派罗要一边收集钻石，一边寻找被封印的妖精同伴，并利用自己吐火的特技将那些坚冰融化，救出同伴。

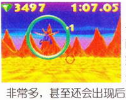
游戏的操作方式非常简单，单纯地利用跳跃和吐火就能完成许多舞台，所以即使对ACT不擅长的玩家也能轻易上手，很快就能体会到游戏特有的爽快感。





◀我们的主人公就是这个头上长双角可爱小龙，它就叫斯派罗。旁边这个蜻蜓一样的家伙就是斯派罗最好的伙伴斯派克斯，这次两人一起合作去救助妖精，打败双头恶龙。





玩家控制斯派罗一个舞台一个舞台地前进，每个舞台必须完成一定条件才能过关。而舞台的种类也非常多，甚至还会出现后方视点的飞行舞台。

GBA	TAKARA	RAC	1～4人
	预定2002年11月发售		自带记忆功能
卡带（32M）	对应通信对战线		4800日元

Q赛车们经过大幅强化又要复归在GBA上了，这次它们不光在陆地上展开激烈的争夺，还将战斗蔓延到了空中和海上，前所未有的大乱斗即将展开。

Q赛车ADVANCE2



这次的赛道总共有64条之多，因为加入了空中和海上的赛道，地形的差别一下子变得非常明显，不像前作那样总是一成不变的平坦大道，而且高低起伏的路况这次也会在游戏中得到体现。

获得奖金，组装赛车





《Q赛车》的乐趣不光在于竞速比赛，还在于自己组装赛车。玩家靠比赛赢得奖金，然后就可去商店购买零件，来组装自己的赛车。游戏中的零件数量之多让人咋舌，轮胎、马达、车体，引擎、甚至还有大炮、火箭筒等武器让人眼花缭乱，零件的组合方式高达386亿种之多，也就是说有386亿种不同的赛车。（简直让人头晕……）

游戏中每种零件都有详细的资料，外形也各不相同，对于有“零件收集癖”的玩家来说这可是个大热点。



在特定的杯赛中获胜，不仅能取得大量奖金，还能取得特殊的零件做奖品哦。不过要想在这些杯赛中获胜却也不是那么简单的事情，组合出强力的赛车是必不可少的，而纯熟的操作技巧也非常重要的。

CROKET！梦之BANKER SURVIVAL

GBA	KONAMI	ETC	1～2人
	预定2002年10月17日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

《CROKET》是现在正在日本连载中的人气漫画，主人公为了得到能实现人愿望的金币——禁货，在世界各地与人展开激烈的争夺战。玩家扮演的就是作为CROKET的主人公，参加一个被称为“BANKER SURVIVAL”的大会，目标就是夺得大会冠军，得到那传说中“禁货”。

在“BANKER SURVIVAL”大会中，大家都在大地图上自由移动，与对手相遇就会进入战斗模式。此时是1对1的战斗，就像玩对战格斗游戏一样。给予对手伤害就会让他掉落“禁货”，赶快抢吧，尽量多地抢夺对手的“禁货”有时候比战胜对手更重要。当然了，自己被对手攻击到也同样会掉落“禁货”，所以战斗时一定不能大意。



▲原作中的其他角色在游戏中会一一登场，满足一定条件话也能使用他们哦。



▲自己和对手都在大地图上自由移动，战斗随时都有可能发生。



▼与对手展开激烈的争夺，胜利后就能夺得“禁货”。

游戏主要的模式就是忠实于原作的“BANKER SURVIVAL”大会模式，根据原作的剧情一个舞台一个舞台地前进。当然通信对战模式也不会少，你可以找几个朋友一起来体会游戏的乐趣。







捉鬼陷阱(Ghost Trap)

GBA	ARTOON/EIDOS	AVG	1人
	2002年7月25日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		5800日元

7月4日，EIDOS在PS2上发售了一款名为《镇鬼敢死队》(Ghost Vibration)的游戏，同样由ARTOON制作，讲述的也是主人公乔治在洋馆内消灭鬼魂的故事，本作可以看作是《镇鬼敢死队》在GBA上的简化版本。游戏中的迷宫由一个一个的房间构成，并且每次进入时迷宫中的房间都是随机生成的，给人感觉可重复游戏性很大。游戏画面通过一种叫3D透视的CG技术绘制而成，因此看上去立体感很强。

那是一座古老的洋馆，古老到没有人知道它是什么时候建成的，近一百年来的所有文字记载中都没有对它的描述……大约20年前，一个叫阿里格里的人把这洋馆当作别墅买了下来，他在房间里挂满了很多世界知名画家所画的名作，内容都是有关“生与死”的。在他死后的几年，这个地区周围开始流传这样一件怪事：半夜的时候，从外面可以看到洋馆窗户上有人影。并且那个人影摇摇晃晃还会发光，伴随着的还有听起来令人不寒而栗的呻吟声。此外凡进入洋馆的人都会被关在里面出不来。



随着这座洋馆的事越传越广，也吸引来了一些想一探究竟的科学家。一次，有9名科学家结队走进了洋馆，试图解开里面的秘密，但是最后只有3个人走了出来，其他6个人就像蒸发一样消失了。幸存的3人都声称在洋馆内受到了鬼魂的袭击。此后，这座洋馆便多了一个名字：鬼魂陷阱。





窗外的颜色由红变黑，乔治他们来到这座洋馆已经将近一个小时了，但是不知道还能够呆多久，几小时、几天、或者……直到死亡。乔治是一名科学家，但他相信这世界上有鬼魂存在，并且他还发明了一种叫“Sub laser”的武器可以消灭鬼魂。听说这里有一座鬼屋，他便带着女友爱莉丝一同来这里探险。刚来到洋馆外面，爱莉丝就突然发现通过二层的窗户可以看见一个男人在向他们挥手，还在喊着：“快帮我把窗户打开……”他俩走进洋馆，见到了那个男人，原来他叫卡罗，是慕名而来这里探险的游客，没想到真的被关在这里出不去了。这时乔治和爱莉丝才





突然察觉到洋馆的门不知道什么时候已经关上，怎么推也推不开，连二层的窗户也是如此。看来只有在洋馆内部寻找出路……从这里游戏便正式开始了。

游戏中A键用来调查周围环境、开门以及捡东西。B键用来把物品放在地上，按START键会进入菜单，可以整理物品，查看地图（显示出还有哪个房间没去过，非常有用）。在游戏最初的大厅中靠近楼梯的地方有一个箱子，可以把道具寄存在那里。

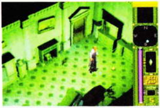


乔治的那个“Sub laser”的使用方法比较麻烦，因为这个东西只可以攻击站着不动的鬼魂（哪有这种鬼?），所以要想消灭一般鬼魂的话就需要借助一些别的道具将鬼魂定住。第二小关开始可以在地上看到一些闪光的匕首，把匕首放到地上，再引鬼魂到那里（一般鬼都会自动来找你），就会发现鬼像触电一般浑身乱颤，不能移动了。这时用“Sub laser”对准它来几下（A键），即可以将之消灭，不过有的怪物可不是一下就能解决的，这就需要乔治动作敏捷，打一枪换一个地方。说到移动，游戏中对乔治的操纵类似于《生化危机》，前后键为前进后退，左右键为转向，笔者的感觉是左右转向键过于灵敏，控制不熟练的话经常会转向过度，想在狭小的房间内躲过敌人进攻可不是件容易的事。



几乎在每个房间中都隐藏着一些道具（游戏中的道具总共超过70种），那些放在地上比较明显的还好说，可还有一些就完全没有迹象可寻，逼着玩家在房间里一点一点搜索。比如有一关必需要找到“酒”才能过关，笔者就在一个放有酒桶的房间里足足找了10分钟，最后在一个完全不像是放有东西的角落找到的。这种设定不知是不是为了延长一点游戏时间。

游戏总共有十一大关（BOOK），其中每关又分成若干小关(FLOOR)，每过一大关后都可以得到一本魔法书，它会帮助你逐步揭开这座洋馆所隐藏的秘密。





此外，有些道具即使拿到了也看不出来有什么用处，这时候就需要玩家开动脑筋了，菜单里有一项“COMBINE”（合并）选项，可以把两种道具合并，生成新道具。比如把生锈的匕首（さびたナイフ）和锉（ヤスリ）合并就可以得到新匕首等等，基本上威力强大的道具都是通过合并来得到的。

整体来看这款游戏绝对是美式风格，也许是为了配合《镇鬼敢死队》在日本的发售而先推出了日语版本。情节方面没有了著名作家川崎草志来编写剧本，自然在缺少了一点《镇鬼敢死队》那种厚重的感觉，再加上语言的障碍对于解谜来说增加了不小的困难，因此建议国内玩家在此游戏推出英文版后再找来玩一玩，在GBA上体验一把恐怖的感觉。









网球王子

《网球王子》是KONAMI根据正在日本流行的同名漫画（加动画）改编而来的网球游戏，如果你认为这是一款挂着漫画的名头而骗钱的游戏你就大错特错了。撇开漫画的因素，此游戏单单作为一款纯网球游戏来看素质都是很不俗的，无论是手感还是判定都有很优秀的表现，再加上根据原作的情节每个人都加入了必杀技的设定，比起普通的网球游戏来更加激烈和精彩。这次就为大家送来这款游戏的攻略，虽然有点晚，但总比不闻不问地让一款好游戏溜过要强。

文：天下第七

GBA	KONAMI	SPG	1~4人
	2002年4月25日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

基本操作

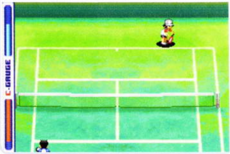


发球与接发球：A、B键皆可。对于初学者来说掌握好发球的时间是首先要解决的问题，只有球抛在空中达到最高点后将要落下来时挥拍才能发出好球，如果太高的话会打不到，太低的话很容易擦网或不过网。这个游戏中有一个设计得不尽如人意的地方，就是在场地上方发球的时候，抛出后因为屏幕的限制看不到球所在的位置，只能靠玩家对时间的大概估计来挥拍。另外游戏中想要发球得分基本上是不可能的（除了使用必杀技，不过HARD难度中必杀技发球得分也根本不可能），过分追求角度的话就容易擦网。因为发球速度一般都不太快，只要看清来路就没问题了。不过要注意的是有些选手（比如主角越前龙马）接发球时偶尔会有球拍脱手现象，不知道是因为力量不足还是什么原因，总之碰到这种情况只能自认倒霉了。

击球：分为两种，B键为挑对方后场，建议除非对方上网否则不要使用，因为对方接挑球时很容易使出扣球。A键为普通击球，应配合方向键（不光是左右，上下也有用）来打对方空当。当来球的位置、高度合适时（高球或落地反弹球，注意要让球弹到一定高度，不要接得太急，否则回球没有力度），按A键也可使出扣球，同样需要配合方向键。扣球落地时地面都会颤一颤，那种感觉有时比必杀技还要过瘾。



必杀技：当能量槽（C-GAUGE）蓄满时按L+R+A可使出必杀技，每个人物都有一到两种必杀技。在初级、中级难度中对方是绝对接不到我方必杀球的，但在高级或是连线对战中，随便使用必杀技的话不仅会被对方轻松救起，有时还会因此被对方抓住机会反击得手。因此，掌握好每位人物的必杀技特点，寻找适当的时机来使用就显得非常重要（尤其是在HARD难度中）。下文中会对每个选手的特点进行详细介绍。



隐藏要素：游戏一开始共有8名选手可供选择，每通关1次后就会增加1名隐藏选手，一共有3人（需通关3次）。另外，在图片欣赏中每用1人通关就可看到此人的1张图片，一共11张。第12张需要通过连线对战才可得到，并且每盘卡带中的第12张图片都不尽相同，目前笔者已知的就有4张图片。

选手介绍

越前龙马



必杀技

1.曲线发球（Twist Serve）：龙马家的家传绝技。发球落地后的反弹方向非常诡异，能量槽消耗一半。这招尽管很容易使出来，实际上非常容易被防住，只要接的时候向右偏一些就可以了。发出此招时应该不把它当作必杀，而是当作调动对方的手段来使用。



2.上旋球B（Drive B）：一般用于上网截击，球会以平时两倍的速度挑向对方底线。能量槽全部消耗。用来对付对方发过来的必杀球最合适不过了。接上旋球B的话要退到底线附近，或者上网到正对着龙马的位置，在球刚过网的时候按A键便可。机器的话发直线球多一些，与人对战的话基本上不容易防住，如果对方看准了你的站位后再打空当就完了，因为球速实在太快。



简介：转入网球名校——青春学园中学部的网球天才，进入网球部不久就成为了队内的主力。比较好使的选手（主角嘛），能量槽的蓄力很快，移动速度也不错，尽管挥拍范围不是很大，但如果操作得好基本没有够不到的球，缺点是接发球容易脱手。和龙马对战不能急于求成，不二周助的燕式回球、菊丸英二的光束和海堂薰的蛇形球都能防住上旋球B。

不二周助



必杀技

1.燕式回球：一种削球反击技，打过来的的球不会反弹而直接滚向底线，消耗一半能量槽。对付燕式回球时应该上网（时间上完全来得及），电脑基本上都会打直线球。

2.棕熊回球：不管面对什么扣球，都可以打回到对方底线处。消耗全部能量槽。因为只有在对手扣球时才能使出，因此几乎很少能用的上。不过一旦使出来球会直接跳向底线，此时对方还在扣球后的反应中，一般都不可能接到。但是有的人（桃城、龙马和手冢）扣球速度很快，把握好按键时机不是很容易，特别要注意的是像手冢这样速度极快的选手，一个棕熊回球打过去的时候他已经退到底线了，反而又用一个扣球回击过来，如果碰到这种可怕的对手不二就凶多吉少了。





简介：拥有良好的网球感觉，号称青春学园的No 2。原作中的不二周助拥有3种必杀回球技（Triple Counter），游戏里出现了2种。不二的挥拍距离很有限，有时觉得能够接到的球也接不到，对球的控制也一般（因为臂力不够吧），因此接发球时尤其要专心（我一般往外站一点）。

桃城武

必杀技



1.跳跃扣球（Dunk Smash）：利用超群的跳跃能力从后排跳起扣球，消耗一半能量槽。跳跃扣球就像一把双刃剑，打过去的速度很快，可如果对方接过来的话回球速度也会很快，有的时候桃城会反应不过来。接跳跃扣球最好在网前，来一个空中截击直线扣球，一般都可得分（不过有的人接球时拍子可能会脱手，毕竟跳跃扣球力大势沉）。



2.大力扣球（Jack Knife）：用尽全力的反手扣球，消耗全部能量槽。发斜线球要比发直线球威力大很多，直线的话对方只要站对地方很容易就能救起，斜线则只有速度快的选手才能勉强救起。



简介：身体条件出色，力量、速度都不错，适合在网前活动，青春学园二年级的主力选手，在治好了脚伤之后变得更加活跃了。只是能量槽的增长速度一般。

手冢国光

必杀技



1.超高速发球（Serve）：球速达到一般发球的两倍，消耗全部能量槽。二倍速的发球在速度上可以说超过任何一种必杀球，再加上球的运行轨迹上留有残影，给对方判断落点又增加了难度，要想打到超高速发球只有多加练习，训练自己的反应速度。要注意的是即使接到了发球，回过去的球质量也不会高，很容易被手冢打空当，这时候应该迅速上网截击去拼一下，能否拦住手冢就要看运气了。



2.网前掉球（Drop Shot）：球落地后不反弹，反而向反方向滚动，消耗全部能量槽。比超高速发球相对好接一些，和接一般的网前球差不多，移动到手冢正前方的网前可以接到大部分的网前掉球，但要注意的是不能让球落地。



简介：网球部部长，实力最强的选手。无论是对球的控制还是击球速度都无人能及，移动速度和力量（有时能打出让对方拍子脱手的球）也属上乘。没有人知道他真正的实力到底有多强，基本上没有什么弱点。

大石秀一郎

必杀技



月光挑球（Moon Volley）：中远距离的高速挑球，消耗全部能量槽。球越过对方头顶滑过的弧线就像撒下的一道月光，专门对付上网型选手。

简介：和蔼亲近的网球部副部长，底线型选手。他和菊丸英二在双打上的搭档在全国范围内也是相当有实力的。不过在单打方面就不太好用了，对于用习惯了菊丸或桃城的玩家来说可能会不适应，因为移动速度慢，击球也一般，玩的时间长了左手会疼（移动时比别的选手按键时间长，又容易被对手左右调动）。





菊丸英二

必杀技







菊丸光束（菊丸 Beam）：除去高挑球以外的球都可以利用“瞬间移动”抵挡回来，消耗全部能量槽。虽然和大石一样只有1种必杀技，但感觉要比大石的好用一些。接这一招的时候最好能够上网用直线球截击，实在赶不上的话就退回到底线附近，等到球落地的瞬间挥拍即可。

简介：最擅长网前球的争夺，和大石秀一郎在双打上是最佳搭档。动作敏捷，倒地救球后可以迅速起身是菊丸独具的特色。只是扣球力量不足，移动速度也不是很快。

海堂薰

必杀技



1.蛇形球（Snake）：角度极为刁钻的弧旋球，并且不易预测其运动方向。这个必杀技威力不小，必须要跑到对角的网前才能救到，这样中央就会露出大片空当，下一个球就不好接了。此外蛇形球还有一种形态是网前小吊球，一般配合方向键来使出，能带来出其不意的效果。



2.回旋蛇形球（Boomerang Snake）：看上去很唬人（球竟然在屏幕中消失了），实际上落点和直线球没有什么区别，只要站在后场就没有接不到的。



简介：原作中海堂薰拥有稳定的心理和深不可测的耐力，在场地上左右飞走，还能打出极强的弧旋球，因此有一个外号叫“蝮蛇”。游戏中大概是出于平衡性的考虑海堂的速度被大大的降低了，但挥拍范围还是很大，能够接到较远的球。

河村隆

必杀技



1.火焰球（Burning Serve）：在原作中是时速高达200公里的大力发球，不过游戏里速度显得不是很快，很容易接，但力量弱的人球拍也容易被打脱手。消耗全部能量槽。

2.火焰洪水（Burning Flood）：普通回球力度的三倍，速度和角度都没什么可怕的，但臂力弱的人很难接住。消耗全部能量槽。





简 介：平时非常温和的一个人，但一拿起球拍就像变了个人似的极富激情，（标准的人格分裂，也叫双重人格）打出来的球也异常凶猛有力。尽管如此，游戏中此人堪称所有选手中实力最弱的，既没有实用的必杀技，也没有敏捷的身手。

乾贞治

必杀技

音速发球（Sonic Serve）：贞治的得意必杀技，球速可以达到一般发球的1.5倍，一点不逊于龙马和河村的必杀发球，当然比手冢的还差那么一些。能量槽消耗一半。

*D.A.E：能够预测出对方的球路，据说不论什么球都可以接到，这招也被称作“DATA TENNIS”，有点类似于菊丸的必杀技。消耗全部能量槽。







简介：网球部的教练，也是一名头脑敏锐的选手，看他戴眼镜就知道脑子肯定好使（据说他头脑中存储着大量相关网球数据）。

越前南次郎

必杀技

1.全英球1号：很华丽的一招必杀，先高高跃起把球扣在对方的拍子上，等球弹回来时再以一记重扣解决战斗。可惜只能在对方扣球时才能使出来。消耗全部能量槽。



2.前流居合打：可以看作是回旋蛇形球的加强版，角度更加刁钻，但接球前会有半秒钟的停顿，给对方留下了充分的准备时间，只要对方一适应就毫无威胁可言了。消耗全部能量槽。





简介：越前龙马的父亲，是以前传说中被称为“侍”（武士的意思）的职业网球选手，现在隐居在寺庙中当住持，在寺内还拥有一块自己的网球场。也许是年纪大了，南次郎的移动速度是所有选手中最慢的（谁叫他穿着睡衣打网球？）。

龙崎樱乃

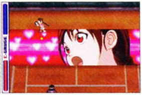
必杀技



1.初学者的运气（Beginner’s Luck）：不管是什么运动初学者往往都能有出乎意料的表现，龙崎的这招便是如此，她打过来的球会擦网后落在对方半场（感觉有点像羽毛球里的擦网球），比手冢的那招网前掉球还要狠，不过也不是完全接不到，关键是上网速度要快。此招消耗全部能量槽。

2.跌倒必杀（Tumble Shot）：网球场上跌倒后还能救球的我见过，但像龙崎这样一不小心没站稳而使出大力扣球的就绝无仅有了。习惯了她软绵绵的回球后突然来这样一个扣球没准还真能出奇制胜。能量槽消耗一半。





简介：视龙马为偶像的小女生，网球初学者，力量奇差（女生嘛），打出来的球软绵绵的。不过她既谦虚又很努力，运气又好，并且能量槽积攒速度惊人（用必杀来弥补其他方面的不足吧），还是有一定实力的。

文：天下第七

羊之心情



GBA	CAPCOM	A · PUZ	1人
	预定 2002 年 4 月 14 日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800 日元





《羊之心情》是一款非常另类的游戏，可能你以前从来都没有接触过这一类的游戏。厂商给它定义的类型为 A · PUZ，即 ACT+PUZ，但是这几个简单字母的定义远远不能概括出游戏那独具特色的的系统。游戏简单的规则加上新颖的玩法自始至终都让人沉迷其中。

故事

在宁静的牧羊场，一天中午正值艳阳高照的时候，趁着牧羊犬们在打瞌睡，一只羊跳过了栅栏，逃出了牧场。之后，栅栏中的羊一只接一只都逃了出去！等到牧羊犬们醒来时，栅栏里已经一只羊都没有了。他们惊呆了，“这样岂不是会被主人骂死？”于是牧羊犬们立即踏上了寻找牧羊群的征程……可是，那些羊都跑到哪里去了呢？



系统

进入游戏后，首先选择一个日记开始新游戏，就会出现两种游戏模式：“普通模式”和“羊之心情模式”。两种模式中的关卡都是一样的，只是普通模式中没有羊和牧羊犬升级的设定。游戏中，有的地方牧羊犬虽然可以通过，但羊却不行，这时候就需要把羊叼起来扔过去。A 键可以叼起眼前的羊，叼着走是最省事的过关办法，但因为一次只能叼一只，想要多送几只羊或是路途遥远的话就比较麻烦了，此外有些要命的机关即使羊被叼着也会遇害，要多加小心。B 键是“犬吠”，最开始冲羊群叫的话它们会向反方向逃跑，这也是驱赶羊群的主要方法，当羊的心情提升到一定程度后，在不远处向它叫唤的话它就会自觉跑过来，方便之极。按住 R 键可以慢慢地行走，作用是不惊动旁边的羊群。L 键负责画面的缩放，一般在地图过大时使用。按 SELECT 可以查看地图。值得注意的是，游戏中的大部分机关（包括五角星之类的奖励）都要靠羊来触动，比如红色的小方块可以起到多米诺骨牌的作用，还有按钮之类也只有让羊踩在上面才有效。



“羊之心情”这一模式中羊和牧羊犬都是可以升级的，应该好好来培养。如果羊群是集体行动的话就比较容易升级，它们之间的等级也不会差得很悬殊。牧羊犬随着等级的提升也可以获得更强的能力。标有小旗的羊为等级最高的羊，即羊群中的首领。等级低的羊呆在首领身边的话升级就会快一些。但是如果羊的等级超过牧羊犬，它的心情指数就不易提升了。





游戏的系统非常简单，只需操纵牧羊犬把逃出来的绵羊在规定时间内都赶回指定地点就可过关，一旦超时或羊的死亡数过多就会GAME OVER。近来这种比较“原始”的系统设定已经不常见了。看上去虽然简单，玩起来却会发现乐趣无穷。普通模式中玩家可以挑选牧羊犬以及羊群的种类，这会大大改变游戏的难易程度。羊群分为几种，有普通的，也有喜欢抱团儿的，还有的喜欢特立独行、充满个性（每关开始前可以选择）。牧羊犬基本分为力量型和速度型两种（只在游戏开始时可以选择）。不同的选择搭配会赋予游戏以不同的玩法，丰富多彩的关卡设计可以满足玩家对各种难度的需求，再加上许多辅助、提示机能（当然是日文），使游戏更加容易上手。虽然看上去角色造型比较幼稚可爱，但这确实是一部适合各个年龄层来玩的游戏，在耐玩度上是绝对不会让玩家失望的。



游戏的场景也是多种多样，有牧场、农场、城堡、森林以及许多意想不到的地方。故事虽然不是游戏的重点，但情节的展开有时也颇具特色。场景中的机关设置可以说是游戏中最出彩的地方了：传送带、拖拉机和滚来滚去的岩石都给人深刻的印象。其中有些机关是会让羊群丧命的，所以有时候游戏的难度还真不低。如果故意在旁边看着那些羊踏上机关去送死，还真能感受到一点游戏中阴暗的一面。（汗）也许就是因为这一点，《羊之心情》有时让人觉得有点《PIKMIN》的味道。



本作早在去年GBA发卖不久以后就公布出来了，尽管在将近一年之后才发售，但给人感觉确实物有所值。之前本以为只是一个普通的驱赶羊群回家的游戏，玩到后才发现原来是同时驱赶一大群羊。游戏充分发挥了GBA的机能，使得屏幕上可以同时出现很多只羊，当然还没有多到能把人催眠的地步。（汗）游戏本来预定于去年发卖的，不知什么原因拖到了今年，不知游戏中异常丰富的内容是否和延期有一定关系。

整体印象

优点

1.角色造型可爱。(汗)
2.游戏模式多种多样，乐趣多多。
3.关卡设计丰富，不会有厌倦感。
4.难度调节得当，无论是菜鸟还是老鸟都可从中获得乐趣。
5.情节的展开比较搞笑。

缺点

1.音乐节奏舒缓，游戏中感觉不到什么紧迫感（也许这是优点吧……）。
2.奖励关太难。
3.每一关的时间有点短。
4.有时感觉音乐有停顿现象。
5.虽然视点可切换，但有时候切换后解析度非常糟糕。
6.稍稍含有暴力倾向（大汗）。

角色介绍




小男孩：小公狗的主人，因担心羊群和小狗的安全而暗中跟在后面。

小女孩：小母狗的主人，和小男孩一起行动。



小公狗：能力平均的牧羊犬，力量强于速度。因为责任感很强而对羊群的走失耿耿于怀。



小母狗：乐天派的牧羊犬，速度强于力量。能力方面她没有任何问题，只是有时候比较散漫。



小猪：隐藏角色，达成一定条件后才可使用。小猪精力旺盛，是三个角色中能力最强的。



白毛的羊：在牧场过悠闲生活的普通羊群，不怎么怕人。经常聚在一起，所以赶起来比较方便。



粉毛的羊：为收获羊毛而培养出来的改良品种。不爱动，比较容易聚在一起，也好抓，只是不好赶。



黄毛的羊：生活在山区地带的野生羊。生性倔强，不会任你摆布，不过若把你当作首领的话就会死心塌地跟着你。



黑色的羊：具有自我中心的性格，非常容易离群。冲它喊一下就能跑出好远，所以难度也最高，它的毛因为非常稀有所以价格也很贵。

制作厂商

Empire Interactive（帝国互动）成立于1987年，是一家从事电脑游戏和电视游戏制作的公司，总部位于伦敦，并在北美、德国、意大利和西班牙都设有分支机构。可能是因为公司中有不少日本员工的缘故，他们做出来的游戏中多少都有一点日式风格。2001年，帝国互动推出了一部名叫《SHEEP》（绵羊）的PS游戏，内容是带领一群绵羊穿过7个不同的世界。之后，制作人员把这部游戏中的精华部分发扬光大，在GBA上制作出了这一款叫做《羊之心情》的游戏，由CAPCOM在日本代理发行。



GBA LCD 行动

文：蜘蛛

大家都知道GBA千好万好，就是屏幕亮度不够，而且很小，非常不过瘾，有时找一个合适的角度进行游戏比发现《马里奥》的全部隐藏要素还难。这还不算完，用这个姿势玩十几分钟后就会腰酸背疼，于是再找合适的角度……终于，美国玩家康斯坦丁·卡尼安茨（Konstantin · Khanyants）忍无可忍了。



▲可以看到，同时使用 GBA LCD 和电视机。

和大家一样，卡尼安茨也一直在琢磨怎样才能让GBA完全展现他的魅力，与咱们的LIKY傻等着任大叔推出GBA PLUS不同，美国佬的性格是说做就做。真是打瞌睡遇到了枕头，Innovation公司此时推出了他们的GBA TV转接器（GBA TV adapter，与GBA TV TUNER相反，前者可以把GBA的信号输出到电视机上），玩过模拟器的玩家会知道把GBA画面放大到20寸时效果如何——颗粒硕大无朋，画面惨不忍睹。唉！任是怎样的美人，倘拿了放大镜去看她的皮肤也只能看到皱纹和皱纹里的圬



泥。对了，大家想的没错，就是PSone用LCD！不过要是这么简单也就不用大书特书了。卡尼安茨不愿意过多降低画面的素质，决定仍然使用高质量的RGB信号。现在的问题是如何才能得到需要的的RGB信号呢？真是瞌睡又遇到了枕头，卡尼安茨在一个BBS上找到了这条秘技！原来GBA TV转接器从GBA内部得到的正是RGB信号！接下来咱们的卡尼安茨同学下定决心，排除万难，车螺丝、制作塑料件、焊接……不亦乐乎地忙了三个星期，制作出了MiracleRay——神奇光线！在卡尼安茨的努力下，Sony与Nintendo重新握手，原来GBA的画面可以这样美丽……



▲GBA 其实是开着的，GBA 的亮度……

一开始他做了一条输出RGB信号的电缆，用《雷曼》一试，不行。连接没问题，可是图像千呼



▲PS LCD 兄弟一家亲。



万唤不出来。PSone 的工作方式是怎样的呢？找不到有关资料，只好拿起万用表，一个一个地测。还是没辙，只好求教于专业的电器工程师，真是瞌睡第三次遇到了枕头，巧的是这位工程师是他的爷爷。有高手支招，卡尼安茨胆子也就大了——不仅实用，还要美观。大家可以从图中看到他将LCD与转接器做到了一起。GBA没了便携性还叫GBA吗？他还做了一个镍氢电池包，可以为整个系统供电两个多小时，不过他说用汽车电源供电也行。（蜘蛛 YY 别人开着车，自己戴着大耳机在玩《白夜》……爽）卡尼安茨打算把这个系统完善以后在他的个人主页上放出详细的制作说明，动手能力强的玩家到时候去看看 http://pages.prodigy.net/tan.ax/ 要是做一套出来……炫毙了，卡尼安茨说在一个电玩展上有一大堆玩家围着他流口水。

这套系统的扩展能力很强，各个部分几乎没有互相占用资源：照样可以在关掉LCD的情况下接到把画面输出到电视上、电脑LCD上；照样可以把摄像机之类的RGB信号接进LCD；照样L、R键不受影响，卡带拔插自如……当然最重要的是——图像非常清晰亮丽。

那——我们什么时候可以也享受一下这么爽的神奇光线呢？可惜做这么一套设备卡尼安茨下了不少功夫，制作塑料件时中还被烫了好几次，他发下毒誓这辈子不做第二台！蜘蛛觉得国内玩家也不用临渊羡鱼，自己动手的乐趣也许不亚于在《白夜》中探险……美国玩家这种自己动手的精神令蜘蛛钦佩不已。

PS：谁做好了可以卖给蜘蛛一套？

附：神奇光线的部分规格

SONY PSone LCD
TFT 显示面板驱动模块
分辨率 348 x 240 像素，正常情况 263 x 190 像素
最大可视面积 4.3 英寸（GBA 屏幕的 1.5 倍），正常情况 3.3 英寸（GBA 屏幕的 1.5 倍）
亮度 650 坎得拉
内置 1W 立体声扬声器
3.5 毫米耳机插孔，输出功率 0.1W，阻抗 32 欧姆
9V 1000ma 电源输入
可调音量与亮度
可以通过变压器使用标准汽车电源
LCD 角度可调，手感舒适
关掉 LCD 时可以输出 RGB 信号和 S 端子信号
LCD 可单独开关
……

Miracle RAY



文：夜光版紫枫
协力：蜘蛛

GBA夜光世界



上帝用7天时间制造了这个世界！
任天堂用了3年时间制造了GBA！
TRITON LABS用了半年时间制造了GBA夜光板！



这个世界太精彩，人生有了GBA后好像天天都过着幸福的日子。各位掌机迷是否会和紫枫一样时时感叹人生的美妙？自从几年前第一次知道了有GAME BOY这“砖块机”后，我从此走上了幸福之路。有时候盯着那黑白液晶点阵组成的草稚京、八神庵仔细观察，看着他们一摆一摆的动作真是佩服任天堂的技术力与长远眼光。多少快乐的日子由此而生……

在砖块机诞生不久后，市面上很快出现了各种各样的GB配件。记得当时最方便也最受欢迎的一个配件就是夜光灯。十来块钱的价格、小巧的螺旋形状让它受到了很多玩家的青睐，这种照明灯在设计上最聪明的一点就是在用电时是采用偷电式的，大家只要将照明灯插在GB的通信对战接口上就能享受夜战的快感了。缺点？缺点当然有，由于灯源距离屏幕有一定距离，所以在游戏时屏幕上会映射出一个很明显的反光亮点。不过……相比较GB那令人忘却一切的游戏性来说，这个小缺点又算得了什么呢？……

当时一定有很多人在想，为什么任天堂不推出一款自带光源的GB机呢。果真，其后推出的GB LIGHT风靡整个电玩界。比GBP更为省电的设计让玩家们在夜间游戏时不会老是抱怨耗电量大。而且在光源设计上采用背光式，除了那分布均匀的光线，玩家们再也看不到点点光源了。



GBC的推出，使得有夜行习性的玩家又多了一份期待，最终，GBC LIGHT只是让大家做了一场梦，伴随着去年GBA的推出，夜猫一族再次做上了夜光梦……在GBA巨大的硬件销售利益之前，GBA PLUS似乎始终是个梦，一个只要GBA还能赚钱就永远都实现不了的梦……

现在，澳大利亚的TRITON LABS公司给大家圆了这个梦！



知道左边的这张图片是什么吗？GB版八神是也！各位将书拿远一点观看，有没有找回原来那热血的感觉？《热斗KOF96》里的八神分别用两张图片交替变换而使得人物变得具有了动感，左上的这张图一共用了425颗液晶点阵来显示（紫枫读高中时仔细数过的）。而右下图中GBA版的八神我就数不清用了多少颗液晶点阵来显示了。

像这样技术力的进步给我们玩家直接带来的好处有很多。FC时代幻想过能在掌上玩到《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》。KONAMI几下工夫就给GB玩家弄出来了。几年前还幻想着能在手掌上玩到《街霸Ⅱ》、《快打旋风》，CAPCOM马上也给GBA玩家们端来了这几盘"小菜"。



现在我们又有了新的要求——用GBA打电话、听MP3、看电影、上网、炒股……神啊！你就满足一回我们这些贪得无厌的GBA迷吧！

神回答说："一样一样来嘛！我先给你们的GBA加上夜光吧……"

于是……

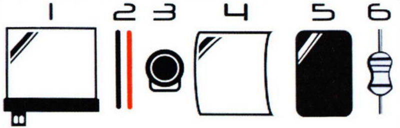
我们就有了GBA夜光板！

刚一听说夜光板推出了，紫枫和LIKY马上急不可待地跑到专卖店里一睹芳容。开始两人商量着用谁的机安装，到后来两个人还是缺乏勇气……"那就拿编辑部里的机装吧"，也不知当时是谁说的这句话。总之GBA这种怕灰的高精密机器，大家始终是有点舍不得拿来做实验品……哼哼哼，到时候等我将安装技术学会了，再来用十二分认真给自己的GBA装吧。

赶到专卖店里，接待我们的是一位叫"胖哥"的BOSS，胖哥用那饱经沧桑的双手安装过、维修过不知道有多少台游戏机。夜光板是昨晚到货的，而在胖哥的柜台里已经看到有安装完整的现货了，看来胖哥的手艺不错嘛。

谈好价钱后，LIKY马上拿起他那专业的数码相机开始记录。而我则聚精会神地观摩胖哥的安装过程。又一台夜光GBA要诞生了，下面就让我们来看看夜光板到底是怎么安装的……

改机准备



首先大家要确信所买的夜光板套装内所有配置都是齐全的。所有配件依次为：

1. 夜光板（贵重）	4. 反光膜（贵重）
2. 分别为黑色与红色的两条细电线	5. 黑塑料片工具
3. 可调电阻式亮度旋钮	6. 电阻



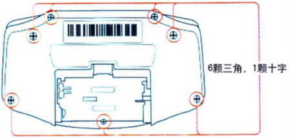
当然，还有一本全英文说明书，不懂英语的玩家也不要急，紫枫特意请来了"一蜘小蛛"同志（报复他喜欢称我叫"小强"的BT行为！）给大家翻译内文。如果是自己改装的话，那还需要一把小功率的电烙铁。接下来所有装机记录务必请感兴趣的玩友仔细观看。OK！我们开始改吧！

1.

GBA的螺丝钉数量是外7内2内内4。外，就是外面有6颗三角螺丝外加1颗十字螺丝。内是指主板上有2颗十字螺丝。内内则是指卡带保护金属片上有4颗小型十字螺丝。取出卡带和电池。取下电池盖。拧下GBA后盖板上的6颗三角螺丝钉，把电池盖下方的十字螺丝也拧下来放好。



▲胖哥工具齐全，不过这拆机速度可是比不过我^_^



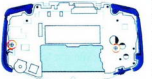
大家可参考合刊里面的《GBA完全解体真书》来拆解GBA。紫枫在这里强调一点：

只要将GBA拆到了液晶显示屏处，是没有哪位圣人可以做到不进灰的！

从没有拆过GBA的玩友，绝对不可亲自加装夜光板！而拆过GBA的玩友，想必也饱受过了灰尘带来的痛楚，因此在自己改机前想清楚自己的手艺能否超过游戏店里的BOSS，只有回答是肯定的，才可以"自己动手，丰衣足食"。否则，仅将本文当学习教材用吧……

2.

取下L、R键、start键、边框。拧下GBA主板上的两颗螺丝，与在第一步中的7颗螺丝分开放。编辑部里的那台GBA主板靠电池仓处赫然有"01"字样。根据调查紫枫发现市面上已经出现了04号GBA了，实际测试结果表明其亮度和03型机是一样的。所以以后大家就别在意购买03还是04了。

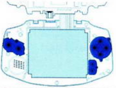




▲卡带进槽的那块金属片上的螺丝就不用拆了，已经拆好的螺丝务必放好！

3.

把主板翻上去。现在我们要取下十字键和A、B键，start、select键以及所有导电橡胶和塑料板。注意：没必要把图中的LCD线取下来。大家就忍住好奇别做傻事吧。GBA技术很是神奇，任天堂能将成本降低到三、四百元真是奇迹。每次拆机到此时紫枫都要忍不住仔细看看那"神秘"的电路板。

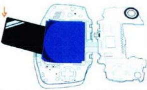




▲接下来该怎么拆了呢？看说明书先。胖哥别急，我和LIKY给你买水去。

4.

将黑塑料片时轻轻地探进LCD，小心地撬出液晶显示屏，如图所示。记得当时紫枫是用螺丝刀撬开的呢。看来像紫枫这样莽夫般地拆机还是危险了点。那黑色塑料片改完机后还可以废物利用当小扇子扇风降降暑气、可以用来挠痒痒、可以用来防防身、可以用来当镜子化化妆、更可以在自行车抛锚时拿出来修修链条……（瀑布汗）





▲胖哥拿液晶显示屏的手法令紫枫紧张了好半天。大家记得拆下屏幕以后千万不可将显像面朝上放，切记！

严重警告：进行到步骤 4 之后就已经将液晶显示屏与塑料镜面分离了。而紫枫一再声明会进灰的地方就在**GBA 塑料镜面的里层那一面**以及**液晶显示屏表面**两处地方。其中 GBA 塑料镜面的里层那一面非常娇嫩，制作工艺远没有外层好，只要稍微擦拭就会留下永久性痕迹。而液晶显示屏由于是用玻璃制成的，所以只要细心擦拭都不会留下痕迹。因此——

可以用质量好的眼镜布擦拭液晶显示屏，但绝对不要去尝试擦 GBA 塑料镜面的里层那一面，其后要安装的发光板以及反光膜也不要擦拭！

5.

揭下 LCD 上的黏性胶垫并放好（一般黏性胶垫会粘在塑料屏幕上）。轻轻移开塑料屏幕（上面有“GAME BOY ADVANCE”的字样）。注意：把 LCD 放在一个安全的地方，千万不要划伤。LCD 玻璃面朝下，塑料屏幕里层朝下放，防止粘灰。（紫枫再声明一次：拆机到此时灰肯定已经粘了，问题是粘的灰有多少。）

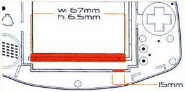




▲哎呀！LIKY 相机没电了，闪光灯不开就把人家胖哥照成了“僵尸状”。

6.

图中所示的两块塑料要剪掉以安装夜光板。大的一条要完全剪掉，小的要剪 15mm，注意：要剪的是机身上的塑料，请务必小心。另外，直到此时大家也不要因为好奇去揭开夜光板或者反光膜上的保护膜，因为夜光板和反光膜同样是怕灰的精密部件，还没到最后一刻就不要去管它们。

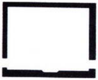




▲LIKY 买电池去了。紫枫倒是对胖哥桌子里头的 PS2 直读芯片很感兴趣。

7.

把步骤 5 中的黏性胶条剪成如图所示的样子。最好是当初就不将黏性胶条从塑料镜面上拿下来，学胖哥一样直接在机身上揭起来剪并把下面的一部分扔掉。玩家们在改机过程中一共要剪的就这么多东西了。胖哥忘了看说明书，结果漏了步骤 6。导致最后 GBA 改好后螺丝拧不紧，因为夜光板既顶住了塑料屏幕又顶住了步骤 6 里面的那块塑料片。



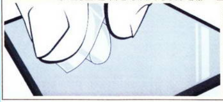


▲假如已经将黏性胶条拿下来……剪完后再粘回去就麻烦了。

8.

确定反光膜的哪一面是黏性的，在此过程中手不要碰到反光膜。

注意：反光膜的两面都有保护衬垫，到时候会取下的（现在还不是时候）。要确定哪一面是黏性的，掀开保护衬垫的一角，轻轻在 LCD 的表面碰一下，感觉是否有黏性。有黏性的一面下一步要粘在 LCD 上。

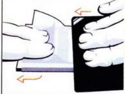




▲从现在开始就要更加仔细行事了……胖哥很小心地揭开了防反光膜的保护衬垫。

9.

在这一步之前，确定LCD上没粘上灰尘和手印。如果有的话要用质量好的眼镜布擦干净。（**紫枫在这里第三次声明：就算各位将LCD擦得再干净，在组装GBA时塑料镜面上还是会留下灰尘。**）把防反光膜压到LCD上，完全盖住LCD的发光部分。粘好后取下保护膜。注意：如图所示，先掀开一条边，再慢慢用塑料片和手指配合，压塑料片的手轻轻用力。手指切切不要碰到防反光膜。速度要均允，这样可以防止留下气泡。

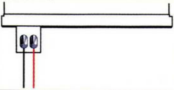




▲紫枫没试过防反光膜贴失败了会怎样，总之大家要小心小心再小心！

10.

如图所示，把红黑两条线焊上。黑线焊在左边，红线焊在右边。两个焊点不要连在一起，焊好以后等焊点冷却以后轻轻拉一下，看焊牢了没有。



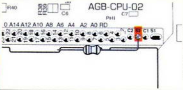
初中时大家所学的焊线技术没有忘记吧？万一忘了就找个懂焊线的朋友来帮忙吧。



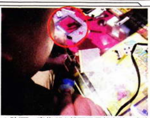
▲小功率电烙铁价钱很便宜。记得顺便买一点松香与金属锡。

11.

把电阻的一头焊在GBA主板的S2头上，如图。电阻的位置如图所示。这样放可以防止挤到LCD。注意：剪短电阻的金属连线可以使安装更加顺利。



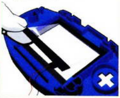
此时焊接技术一定要过关！因为稍不小心就会将电路板上的其他焊点连在一起，别指望接错了焊点会把你的GBA变成128位机哟（笑）。

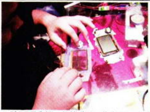


▲胖哥一直将GBA镜面里层朝上放，大家千万不要这样做。

12.

在这一步之前，确定塑料屏幕、LCD上没粘上灰尘和手印。按图示安装，将发光板放在GBA塑料镜面的里层那一面。在安装好发光板后再取下保护膜，再紧接着直接把LCD放在发光板后面，这样缩短发光板在空气中的灰尘暴露的时间。（对于LCD也一样）。安装好后这一步动作要尽可能地快，因为时间越长灰尘就越多。绝对不要用任何东西擦发光板，只能用吸尘器之类的东西。



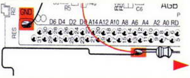


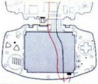
▲胖哥是先撕下保护膜后再将发光板放进去，只要速度够快就无所谓了。

13.

如果不安装亮度旋钮

把黑线的另一段焊到如图所示的GND头上。把红线的另一端焊到电阻空的一段。再跳到17步。



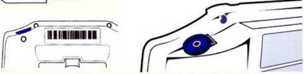




▲赶紧装回去吧，紫枫向各位保证镜面里层一定进灰了。请节哀顺便。

14.

如果安装亮度旋钮。按照图示找到位置。按照旋钮后面凸起的位置在后盖上钻 4 个小孔。从里面把旋钮焊死。

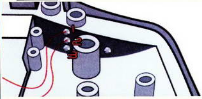




▲紫枫临时帮胖哥在GBA上戳了4个孔。

15.

把红线剪成两截，在剪开的地方把线剥掉。把连在发光板的那一段焊在图示中1的位子上，另一段已经剪下来的焊在 2 的位子上。注意：一共有4个焊点，只用到了2个，另两个是用来固定的。你可以把焊点 1 上的红线移到焊点3上，这样你旋转旋钮时亮度的变化与焊在焊点 1 时相反。

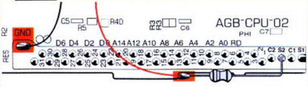




▲给亮度旋钮上点锡吧……

16.

把红线的开端焊在电阻的开端，把黑线的开端焊在图示中的GND头上。其实这一步骤和13是一样的，只不过本步骤前加装了一个亮度旋钮。

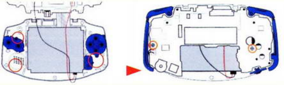




▲在我们的要求下胖哥没有省略 14、15、16 三个步骤。（详见文末心得）

17.

把 A、B 键、START、SELECT 键、十字键放回原位。把 GBA 主板放回原位。注意：除了塑料件还有橡胶垫。START、SELECT 键有一个小小的突起，一定要合上。扬声器因为有一个凹槽放回去的时候有一定的角度。必要的时候用一个小螺丝刀协助掌握位置。用螺丝把主板固定好。把 L、R 键、边框、开关固定好。可以参考第 1 步中的图。注意在下图中是从 GBA 的背面看的，左右边框与从正面看是相反的。图是按没有安装亮度旋钮画的。





▲胖哥因为少了步骤 6，所以 GBA 最后合不上去。我们当时也不知道会这样的。不过还是向胖哥表示衷心的感谢！

然后：装好电池开机确认。如果 GBA 不亮，请检查

1 检查焊点是否有短路；

2 检查是否每一步都严格遵守说明书。

如果只是发光板不亮，请检查

1 将亮度旋钮左右调节一下。

2 焊点有无虚焊。

3 检查是否每一步都严格遵守说明书。







安装成功!

全部步骤中，胖哥只漏了步骤6，所以最后GBA机身上的螺丝不敢拧紧。而且画面看起来也有点倾斜(液晶屏幕下方被塑料条往里顶住了)。不过这都不是问题，亮度很出色！回到编辑部后众小编马上围过来看实际效果，大为赞扬的编辑很多，对夜光板本身有坏印象的人可以说没有。大家的意见主要集中在价格以及安装的繁琐上。以下是紫枫收集的一些大家对发光板的看法。

纱迦：这东西？肯定好嘛！什么什么？要多少钱？380元？再加点钱可以买台GBA了。如果是我的话，我至少要等到它降到100时才买，380元完全搞鬼嘛……

邪魔天使：为什么画面下方有点斜？(紫枫连忙解释在安装时少了步骤6，结果有条塑料片没剪掉，所以液晶屏现在被塑料条顶斜了。)做工相对而言有点粗糙。安装时又要很小心，这点很不方便。画面嘛，有点偏白、失真。不过我还是会装的:)



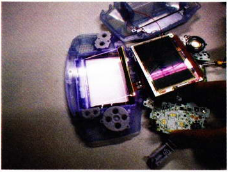
SOUL：效果很不错啊！不过还未达到必装的程度。为什么画面最顶部以及最下方会有很亮的地方？那样会不会太刺眼啊？(还是因为那塑料条没剪掉的缘故，导致光源处能轻易看见。)希望任天堂能尽早推出GBA PLUS。据说包安装要400多？简直太恐怖了！LIKY说等GBA PLUS出了要买一台，到时候他的现役GBA要低价退给我……也许只要100元……哼哼、呵呵呵、哈哈哈哈……



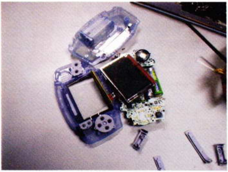
GOUKI：太贵了……对这个没有兴趣，因为我不玩掌机……咦？这是飞空艇吗？好像是在海上？战斗画面不错嘛……(GOUKI饶有兴趣地玩着《黄金太阳 失落的时代》，紫枫一把抢了过来。)效果真的很不错！我很满意，就是安装难了点。



LIKY：(紫枫暗示LIKY因为他是掌机王，所以他说的话比较有份量，现在前面几个编辑没说多少夜光板的好话。紫枫想叫LIKY说点赞美之词好收场。)说什么好话？没好话！我不想安装，我在等任天堂的GBA PLUS。如果我有2台GBA的话我还会考虑给其中一台安装夜光板。(紫枫：完了完了完了！连掌机王LIKY都不喜欢这夜光板……)









星夜：亮度可以接受，在被窝里玩肯定没问题了。不过色彩鲜艳程度有所下降，而且安装不方便。容易留下指纹、灰尘等痕迹。

多边形：这是过渡时期的产品。对那些喜欢在晚上玩游戏的人来说，只能治标不能治本。除非任天堂官方推出正式产品，不然难以达到最佳效果。

阿修罗：比较实用。（阿修罗接着玩他的GBA去了。才讲4个字？）

蜘蛛：建议大家在白天不要玩夜光GBA。（紫枫：扑！这就是你的看法？）总之就是利大于弊了，而且价钱又高……（紫枫：好象你说的“而且”没有递进关系耶！）

最后，紫枫走进老编办公室，询问了一下老编对夜光板的看法。

老编：画面有点斜，除了这点我觉得没有任何缺陷了。（价格对老编来说不是问题。紫枫再次解释了一遍画面倾斜的原因，并且声明那纯属意外，是可以修正的。）于是老编接着说：画面原来可以不倾斜的？那我觉得这夜光板已经很完美了。没有缺点！

紫枫结语：要说效果，确实已经很完美了。紫枫上次休假来回坐车都是靠这夜光GBA打发过去的，玩久了眼睛也不会感到很明显的累。不过这价格方面……夜光板原价是35美元，进货到香港后再流入内地就肯定要接近400元了。觉得价钱过高的玩友还是等待一段时间吧。夜光板的安装方面相信有了本文后对各位爱动手的玩友来说应该不是什么难题了。没有把握安装的玩友就请BOSS代为安装，记得细心做好每一个步骤。

截稿前我们又收到消息：国内已有人士开始了国产版夜光板“阳光系统”的研制，并且声称在国庆期间推出，售价仅为150元，不知各位如何想呢？其实夜光板这东西质量最为重要，不管是进口货还是国产货我们一定要先看质量。当然这里还是衷心的希望所有GBA迷都能以最便宜的价钱买到最称心的夜光板。

最后……我们再次拜访可爱的神仙，向他提点别的愿望吧◠_◠



超越PS的GBA 3D机能？

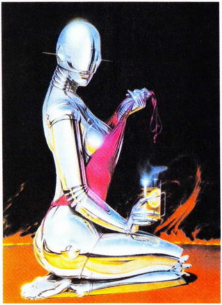
文：3D 版紫枫

宇宙是空间和时间的总称。四方上下曰宇，古往今来称宙。

按照这个定义和传统的概念，空间指的是四方上下的三维空间或者包括空间内的物质，而时间指的是物质在空间内运动的比较或度量。空间与时间的讨论不在本文范围内，在这里我们主要针对“3D”这一概念作出进一步探讨。

3D，原文为“3DIMENSION”，即三维的意思。那么何谓3D（维）世界呢？通俗的说法是：具有长、宽、高三维特性的物体或环境即组成了一个3D世界。比如一个正方体，又或者一个圆球体，甚至连我们人体也是由复杂之至的长、宽、高三维组成的。自从人类有了思想，发明了美术这一概念后，就诞生了2D世界这一基于3D世界的特殊界面。人们很擅长于用2D的画面去表现我们这个3D的世界。（其实严格说来任何一幅画都有微量的厚度，进一步讲这个世界上根本就不存在2D世界，但考虑到学术等方面的研究，我们还是需要“2D世界”这一概念的。）不管是油画、广告画还是电视机画面甚或是电影画面，那些都是2D世界。







早期发展起来的手绘技术硬派非凡。但随着科技的发展，电脑绘画的侵袭不禁让手绘师们察觉到了危机。如图所示的工业造型类设计全为手工绘制，虽然用电脑3D软件也可轻松作出，但是——画面中狂放的笔触所体现出的手绘魅力是无论如何也不能用绘图软件绘制出来的。这个道理，和大部分GBA玩家喜欢2D游戏要超过3D游戏有异曲同工之处。不过……当有人说GBA的3D机能可以达到PS的效果时，我们就不禁要重新审视一下了。究竟那是谎言？还是……

从2D游戏说起



大家都知道，我们最最可爱、最最靓丽的GBA是用2D画面来表现游戏世界的。一旦其中的画面动了起来，卷轴也好，3D多边形也好，雾化效果也好，只要画面表达出了场景或人物的立体感，那么至少可以说明GBA正试图用“240×166分辨率”的2D画面来表现一个立体的3D世界。比如《格斗之王EX》、《瓦里奥大陆4》，在游戏时大家都会习惯上说成是“2D画面”，但实际上卷轴画面移动速度的不同给玩家带来了强烈的纵深感，这其中，便成为了一个3D世界。



▲游戏中的人物一走动的话……→



▲前后背景的移动很直观地表达了空间感→



▲前景与背景形成了一个简易的“三维空间”。



用“2D游戏”来打比方似乎有些说法上的“自相矛盾”，那么我就用大家最为熟悉的“3D游戏”来进一步说明吧。《DOOM》、《艾克斯对赛蔚》、《马里奥赛车》等等，这些大家都能一眼就看出是“3D游戏”，这一切都是GBA那“优异”的多边形处理机能营造出来的。在3D世界中，单个多边形可以算作是一个用到了“长、宽、高3线”中2线的2D平面，当一定量的2D平面拼凑起来时，一个3D世界也就出来了。这也正是我们习惯上经常讲到的“这个3D游戏用到了×个多边形”。



▲《艾克斯对赛蔚》画面不俗。



▲《暗黑竞技场》故事单调了点。



GBA的3D处理机能据说很“俗”，任天堂也没有否认这点。因为任氏的初衷是“制造出2D机能最为强劲的掌机”。但美国人天生好动的性格也是出了名的，“你用的CPU是P3我偏要超频到P4！”GBA发展至今，3D游戏推出不少，其中最有名的当属《艾克斯对赛蔚》(FPS)、《DOOM》(FPS)、《V拉力3》(RAC)、《马里奥赛车》(RAC)等等，到底GBA有多强的多边形处











理性能？GBA的首个FPS游戏《DOOM》就证明了GBA的3D性能确实“有前途”！紧接着大量的3D赛车、射击游戏随之推出。当大家还满足于《DOOM》那雏形的多边形技术时，业界不断传来更为振奋人心的消息。现在国外已经有三家公司先后公布了他们专为GBA设计的3D引擎，包含Graphic State公司的“GBA3D”引擎、Raylight Studios公司的“BlueRoses”引擎，以及AGB Gamer公司的“OHE3D”引擎。其中AGB Gamer公司的“OHE3D”共分为GBARAD SDK、OHE 3D Engine、WFR 3D Engine三大部分。这套3D引擎支持256色贴图、动态光源效果，而且画面更新频率达30～60fps。公司对外公开表示如果GBA好好发挥的话，甚至能达到PS等级的3D表现。

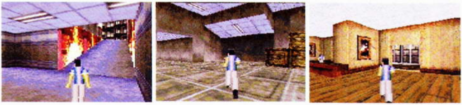


PS等级的3D表现?

好好发挥？多说无益，先让我们来看看下面这组“OHE3D”引擎开发中的3D游戏画面：



▲“《山脊赛车》”类。甩尾、提速，一切应有尽有。《V拉力3》把我们给吓了一跳，再看到这种更为“3D”的画面时又是感动了一番。



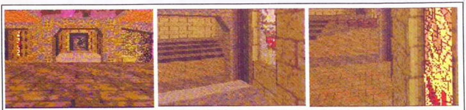
▲“《莎木》”类。（汗）主人公为了显示机能在各个场景跑啊跑……人物的多边形建模不是很漂亮，而且马赛克还是满天飞……



▲“《雷神之锤》”类。还是烦人的马塞克！场景的贴图看似复杂，其实这画面比《DOOM》好不了多少。



▲“《胜利十一人》”类。GBA运算这种多人高速运动画面一点也不含糊，这组画面倒是有点看头。



▲还是“《雷神之锤》”类，这一组是场景演示画面。官方称 GBA 运算达到了 30 帧 / 秒。不过加上音乐以及人物后可能又要降低要求了。

我们当然知道PS的画面是什么样子，说GBA的3D机能能达到PS的效果牛皮味似乎重了点，先不说GBA分辨率达不到电视的效果。而且多边形贴图不管是从数量上还是质量上都远远比PS的3D游戏差。这个……这个……该怎样公正地评价好呢？



▲GBA 版《V 拉力 3》游戏画面。



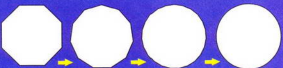
▲PS 版《R4》游戏画面。

GBA 的 3D 性能探密

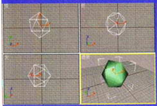
那么GBA到底能有多大的多边形处理机能呢？在考虑这个问题前，我们可以就大家所熟悉的多边形来展开一番研究。平时大家所说的多边形数量，从一方面来说决定了主机的性能。（当然决定主机性能的还包括各种渲染特效等等因素）紫枫原来在学校里学过3DS MAX，虽说现在都已经忘得差不多了。（汗）现在我就用这个软件做出几个简单的例子来向大家仔细讲解游戏机在运算 3D 游戏时最为重要的几个因素。希望通过一番探讨能得出令人满意的回答。



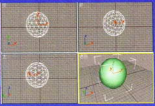
大家在高中时应该学过，当等边多边形其边的数量越多时，形状越接近圆形。这个道理在3D世界里同样适用，也就是说多边形自身的数量越多的话，它们所组成的物体越接近球体。



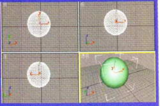
▲8 边形 ▲10 边形 ▲16 边形 ▲圆形



▲这个物体用了 18 个多边形。



▲现在变为 60 几个多边形了。



▲多边形越多便越像圆球体。

这也就解释了游戏机为什么追求多边形数量的原因。多边形越多，就意味着物体具有更大的可塑性，数十个多边形只能组成一个难看的方块鼻子，而数百个多边形就能随你任意发挥了，鹰勾鼻、酒糟鼻想怎么做就怎么做。（汗）但其实除了多边形，游戏开发人员还有很多需要注意到的东西，比如说光源效果，又如贴图的大小容量……归纳起来的话就得出了以下这个公式——

多边形数量＋材质＋灯光等各种特效＋每秒钟 N 帧的渲染＝最终画面

这个等式似乎永远适用于任何具备3D多边形运算的游戏机。**当一台游戏机的性能已经确定下来了时，等号前面所有项目都相互影响着整体的均衡性。你要多加一点多边形就必须少加特效，你要多加点特效就必须少用点多边形。**总之资源总量是限死了的。



▲3D引擎“OHE3D”开发的赛车游戏画面。



▲PS版《R4》游戏画面。

当初PS2刚推出时号称有每秒钟1000万多边形的运算能力，一句话唬住了天下人。先不说它究竟有没有1000万多边形的运算能力，现今的游戏画面一般都会达到最低30帧/秒的效果。单是这“1000万÷30帧=33.3万/帧”的简单算数就让PS2的性能降了好几个档次。接下来，你想贴点什么材质？金属效果的？好，每帧再减5万多边形。如果想让树叶晃动的话还要减5万。再加个点光源吧，每个点光源都要以减少7万多边形来作抵消。你想加1个还是2个呢？哦，还有人物开枪时的特效呢，还有背景音乐……最后算算还剩多少多边形吧。在多边形运算方面，SEGA倒是老实人，DC推出时公布的多边形运算数量是基于全部特效已打开的前提。一般的3D软件稍微多做了几件物体，或者稍微多加了几种特效每渲染一帧的话要花上好几秒钟。如何让游戏机每秒钟渲染的数十张画面中充满更多的特效就是游戏设计员的工作。总之，多边形数量、特效数量永远都和游戏机的运算速度成反比。下面是一组在普通家用电脑上作的实验：



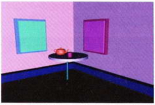
▲3D引擎“OHE3D”开发的AVG游戏画面。



▲PS版《生化危机2》游戏画面。



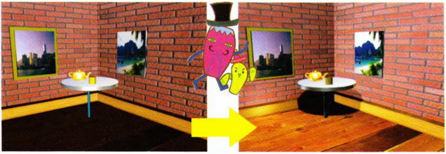
▲这样不加材质不加任何特效的3D运算，3DS MAX的运算速度大约是1帧/秒。



▲仍然不加材质不加任何特效，但多边形数量明显增多。此时渲染这1帧需要3秒钟。



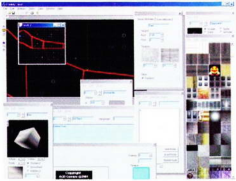
▲开始往物体上贴材质，材质的种类越多、素质越高，3DS MAX渲染得就更为吃力。



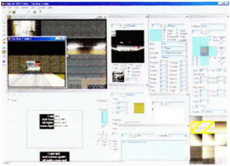
贴完了材质就打灯光，在3DS MAX里可以调节灯光的照射对象，所有物体都能“享受”到光芒的话肯定又要拖慢渲染时间了，也就是说照射对象越多机器运算就越吃力！另外在还可以调节灯光照在物体上要否运算阴影。其实对于3D制作者来说，最难掌握的便是光源的使用。而游戏制作会更为复杂，除非你把游戏场景中的多边形数量全部降低——要不然你就必须考虑到游戏机是否有足够的资源能够将光源以及阴影运算出来。

最终效果的这幅图3DS MAX用了6秒钟才运算完。而XBOX能做到每秒钟运算30张以上这样的画面。

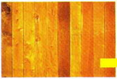
从实际效果上看，AGB Gamer公司的“OHE3D”引擎所制作出来的游戏画面不俗。而且该用的机能都用了，该省的机能都省了。仔细看开发软件右下角的那些贴图，其实原理和用3D软件做3D效果图是一样的。对游戏机来说，最浪费资源的特效就是光源。而GBA的机能用来处理光源的话还是力不从心了点。开发商很聪明地在游戏中省略了光源特效而利用贴图来达到目的，比如要做一条被路灯照射着的公路，如果GBA在游戏中运算那一盏盏路灯的光芒是不可想象的，那么开发人员在做路面贴图时用绘图软件描绘好光线照射着的效果，到了游戏中大量的贴图就组成了夜色下被路灯照射着的道路了。如下图例：



▲▼AGB Gamer公司“OHE3D”引擎的操作画面，两图右下角都有各种做好了的材质，这一切看起来都很专业、恐怖（汗）。



A情况：拥有PS2以上机能的游戏机才敢做的方法。



▲具有木板材质的贴图。

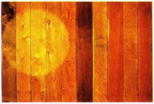


▲在游戏运行时直接打上光源。此时的光线效果是灯光照耀出来的。

B情况：包括PS、GBA在内的许多主机所采用的节省资源的方法。



▲同样是这张具有木板材质的贴图。



▲假如先在贴图上事先做好光源效果的话……这样的光线是假的，是一张图片。



▲那么在3D运算时不用开启光源特效也能有光芒的效果了，该情况中的光照效果是假的，游戏主机可以花更多的资源来运算更多的多边形。

这种方法包括XBOX在内的机种都会用到，比如PS2上的《ICO》，城堡走廊上的点点光斑可不要误认为PS2的机能有多么的强劲。（不过PS2机能确实不错，我这句话的意思是不要误解那是PS2即时演算的光芒。）透过窗户看到的太阳光是即时演算的，但窗台在地面上的投影则全是事先在绘图软件里处理好了的图片。如果连PS2都要努力去节省资源，那么GBA……

下图是A情况中在实际游戏中由游戏机即时演算出来的效果。效果和上图看来都差不多，但下图却需要游戏机具备强劲的机能来运算。



达到PS等级的3D表现？



这有可能吗？我并不是傻子，我也看得出来AGB Gamer公司所公布的游戏画面是怎样的水平！必须承认的是：**我所产生过的那一丁点儿感动，是因为那画面确实比《DOOM》好了很多。**但那画面距离PS的水平，还是差远了！（AGB Game原谅我吧！）

最后的结论是……



最后的结论？我……一定要下结论吗？（LIKY：废话！一个专题报道哪能没有结论？）

网上消息称：AGB Gamer公司资深工程师Mat Humble接受媒体访问时表示，他们针对GBA设计的一系列3D引擎能让GBA完全脱离以往2D范畴，具备PS等级的3D实力。现在他们尝试把当初PC上的《雷神之锤》改写到GBA上，不但能顺畅执行，而且流畅度能达到30帧/秒，在当初PC要跑《雷神之锤》还必须要有3D加速卡，现在却能靠软件的方式让GBA达到这种表现，不但证明了GBA硬件设计的前瞻，也证明了AGB Gamer公司的确技术够高超。



报道毕竟是报道，读者和编辑的眼睛是雪亮的！目前从AGB Gamer公司已经公布出的游戏图片、动画看来，“能达到PS等级的3D表现”这句话纯属空话！大量多边形组成的《雷神之锤》场景，飞速急驰而过的红色跑车，同屏数十人的绿茵球场，这一切画面都让人看得目瞪口呆，而且还真有一种在玩PS的感觉。但是请记住：感动与“超越PS机能”完全是两码事。我们感动是因为从画面上看多边形的运用数量已经明显比一年前《DOOM》多了许多，但GBA还有一个永远也打不倒的敌人就是“马赛克”！我在这也并不是存心想泼冷水，也许AGB Gamer公司以后真的会成功——但至少现在还没有。



日本人善于钻研游戏性，在他们看来游戏性就是一切！《超级马里奥A》这种游戏也能卖到近百万对美国人来说真是个奇迹。不过美国人则更善于挖掘机能，他们不甘寂寞的精神确实值得嘉奖。AGB Gamer公司摆明了要让GBA玩上漂亮的3D游戏，我们就让它做去吧！只是有两点需要说明：

1.AGB Gamer 公司所公布的图片并没有达到所声明的“PS等级的3D表现”。

2.并不是所有的GBA玩家都希望在GBA上玩到3D游戏。这是最致命的一点了，这意味着就算AGB Gamer公司软件开发成功，也未必“事业”成功！

最后，忠心地祝愿AGB Gamer公司完善“OHE3D”引擎，让“达到PS等级的3D表现”这句话变为现实！



紫枫的“玉手”……



WS上的名作风采

文：阿修罗

上一辑《掌机王》中，阿修罗为大家献上了《Wonder Swan小特辑》，主要介绍了当时刚刚发售的WS系新主机Swan Crystal和一些新游戏。从后来的反馈来看，效果还不错。不过很多读者反映我们的《掌机王》中介绍其他机种的东西太少了，都快成了《GBA大王》了。（大汗！）所以这次阿修罗就再努力努力，为大家介绍几款WS上的知名作品的续作，希望能够让大家满意！

最终幻想
Final Fantasy

开发厂商	SQUARE	发售日期	2000年12月9日
游戏类型	RPG	容量 32M+256k S-RAM	游戏人数 1人
横向游戏，WSC专用		售价	4800日元（限定版9999日元）



经历了许多年以后，这款曾经推动了FC销量、让SQUARE从一个不知名的小厂商变成了今天业界数一数二的大厂的超级游戏现在终于在WSC上出现了！很多GBA玩家至今对此仍然耿耿于怀。不可否认，本作的确对WSC销量的提升有一点帮助，但是面对即将到来的GBA仍然显得有点薄弱。因为除去画面，这款游戏基本上可以说是完全移植，没有加入任何新要素。尽管如此，只要你玩过原来的版本，看到现在WSC版这样华丽的画面仍然会感动地说不出话来！为了让喜爱"《最终幻想》系列"的玩家能更好地回顾，本特辑的最后将附赠本作的流程攻略。



最终幻想 II
Final Fantasy II

开发厂商	SQUARE	发售日期	2001年5月3日
游戏类型	RPG	容量 32M+256k S-RAM	游戏人数 1人
横向游戏，WSC专用		售价	5200日元（限定版12000日元）





虽然说《FF》开创了反勇者类RPG的先河，但是"《最终幻想》系列"却正是从2代开始才像今天这样红得发紫的！和"《勇者斗恶龙》系列"每一代之间区别很小不同的是，从《FF Ⅱ》开始，这个系列就以创新而著称了！本作与1代相比，不仅更加富有戏剧性，在系统上也可以说差别显著。新增的关键词系统和武器熟练度系统，一个让剧情部分显得更加具有互动性，一个让战斗部分更加富有挑战性，都是非常成功的！而且这两个系统是2代独有的系统，想体验的玩家一定要玩一下这款游戏才行呀！PS上即将复刻《FF Ⅰ・Ⅱ》，别错过呀。



限定版！



最终幻想IV

Final Fantasy Ⅳ

开发厂商	SQUARE	发售日期	2002 年 3 月 28 日
游戏类型	RPG	容量 32M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
横向游戏，WSC 专用		售价	5200 日元



WSC版可以说完美再现了这部经典作品！虽然不知道SQUARE为什么跳过了《Ⅲ》而优先移植了《FF Ⅳ》，但是不可否认这个作品也是具有划时代意义的！原先的版本是SQUARE在SFC上制作的第一款《FF》游戏，厂商充分利用了SFC的回旋放缩技能，让从FC时代来的玩家看到"下巴都掉下来"！更值得一提的是，在本作中SQUARE推出了该公司经典的实时战斗系统（Active Time Battle，简作ATB），让从来的回合制的RPG战斗模式产生了新的变化，从此这系统更成为"《最终幻想》系列"甚至该公司其他一些游戏的保留系统！

浪漫沙加

Romancing Sa・Ga

开发厂商	SQUARE	发售日期	2001 年 12 月 20 日
游戏类型	RPG	容量 32M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
横向游戏，WSC 专用		售价	5200 日元



超高的自由度、无经验值设定、特技修得系统和多主人公系统等，这些都是"《浪漫沙加》系列"区别于SQUARE其他RPG游戏的显著特色。这次在WSC上登场的是1992年SFC版初代《浪漫沙加》的移植版，或许是SQUARE看到移植版《FF》颇受欢迎的缘故吧，所以这款经典游戏又得以重生。凭借着WSC相对强大的机能以及32M的容量，再加上10年来开发厂商所累积的经验，这款游戏可以说完全重现了当年的风采。如果是"《浪漫沙加》系列"的玩家又有WSC的话，没有理由放过这款优秀的游戏的！



半熟英雄 啊！世界如果是半熟的话……

半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ……！！

开发厂商	SQUARE	发售日期	2002 年 2 月 14 日
游戏类型	S・RPG	容量 32M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
横向游戏，WSC 专用		售价	5200 日元



《半熟英雄》是SQUARE少数几个知名S・RPG之一，过去推出的FC和SFC版本都受到了很多玩家的好评。这次的WS版移植自SFC版，从画面上来讲是蛮有看头的！游戏和一般的S・RPG不同，是实时进行的。不过游戏的最大特色却是"Egg Monster"的设定。持有蛋的将军可以在战斗中通过仪式召唤出各种各样的"Egg Monster"来帮助作战，和召唤兽作用相同的"Egg Monster"的确为游戏增色不少。游戏另一大特色就是搞笑的成分充斥在整个游戏的进程中，无论是敌我双方角色造型还是那些神奇的"Egg Monster"，绝对会让你一路笑到底！



魔界塔士 沙加

魔界塔士 Sa・Ga

开发厂商	SQUARE	发售日期	2002 年 3 月 20 日
游戏类型	RPG	容量	32M+256k S-RAM
游戏人数	1 人		
横向游戏，WSC 专用		售价	5200 日元





《魔界塔士 沙加》原本是SQUARE 专门为 GB 制作的原创RPG，其高自由度和独特的系统使得它及其续作拥有很多FANS，当年也算是为GB 作了不小的贡献。离开了任天堂阵营的SQUARE 自然很清楚掌机游戏的分量，所以将这款当年的当红作品移植给了WSC。经过了这么多年，无论主机的性能还是公司的制作水平都已经不能同时而语的了！WSC版华丽的画面很难让人将它和原来的版本联系到一起去，因为差别实在太显著了！不过考虑到有很多玩家是很怀旧的，所以游戏特别提供了一个模式让玩家可以用原来的画面水准来进行游戏，真得很“旧”哟！（笑）



梦幻模拟战 千年纪 末世纪

Langrisser Millenium The Last Century

开发厂商	BANDAI/MASIYA	发售日期	2000 年 3 月 9 日
游戏类型	S・RPG	容量	8M+256k S-RAM
游戏人数	1 人		
横向游戏		售价	3980 日元





MD和SS上的经典S·RPG系列《梦幻模拟战》不会有人不知道吧？当年这个系列就以其独特而优秀的系统深受广大玩家的好评！不过本作其实是DC版《梦幻模拟战 千年纪》的续作。而且，虽然本作的背景设定与DC版有很大的关联，但是无论从故事还是从角色上来说都是全新的。在系统方面，本作采用了和系列旧作相同的过版系统，在内容上可以说是包含了系列全部作品、并将它们融合在一起，这样就更能吸引系列的FANS了。顺便一提，本作的人设同DC版一样，同样起用了当红漫画家介错，而不是大家熟悉的漆原智志。





风之克罗诺亚 月光博物馆

風のクロノア Moonlight Museum

开发厂商	NAMCO/BANDAI	发售日期	1999 年 5 月 20 日
游戏类型	ACT	容量	8M+64k S-RAM
游戏人数	1 人		
纵、横双向游戏		售价	3800 日元

近年来克罗诺亚这个小子俨然已经成为了NAMCO新的吉祥物，为了表示自己为WS开发游戏的诚意，“《风之克罗诺亚》系列”最新作自然也就会登陆WS了。考虑到WS和PS之间硬件机能的巨大差距，完全移植自然是不可能的，但是WS作为便携机却也有着家用机无法比拟的优势，何况WS独到的设计更是让游戏制作人员有了更大的发挥空间。克罗诺亚用风之玉抓住敌人继而进行二段跳的经典动作在本作中仍然得到了保留，而解谜的要素也进一步得到了加强！本作独特的纵横卷轴版面也让没有WS的克罗诺亚FANS垂涎不止……

东京魔人学院符咒封录

东京魔人学院符咒封录

开发厂商	ASMIK・ACE・ENTERTAINMENT	发售日期	2000 年 10 月 12 日
游戏类型	AVG+ 卡片	容量 64M+256k S-RAM	游戏人数 1～2 人
	纵向游戏，专用通信线	售价	4800 日元



虽然说制作公司不是很出名，但是《东京魔人学院》这个名头可不是随便盖的！以PS为平台推出的多款作品让玩家对这个充满了和风，又不乏幻想色彩的游戏印象深刻！到了WS上，厂商很适合潮流地选择了卡片游戏这种类型。作为原创的游戏，在AVG部分厂商给出了可以融入玩家自己感情的“情感输入系统”，而在卡片战斗部分则是原创的“卡片世纪系统”，据说可以制造出12万种以上的独特卡片！故事背景方面，本作依然和系列其他作品保持风格一致，出场的人物包括了在《剑风帖》、《胧绮谭》和《退魔阵》中登场的150位以上的角色。

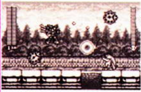




洛克人和佛尔特 来自未来的挑战者

ロックマン＆フォルテ 未来からの挑战者

开发厂商	CAPCOM	发售日期	1999 年 10 月 28 日
游戏类型	ACT	容量 8M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
	纵、横双向游戏	售价	3800 日元



“《洛克人》系列”一向是CAPCOM当家的ACT作品，既然万代推出了新的主机自然也要捧一捧场。这一次在WS上登场的是在SFC上大受好评的《洛克人和佛尔特》的续作。游戏同样是强调射击和动作的正统派“洛克人”游戏。同SFC版一样，能够自由选择洛克人或者佛尔特正是本作的最大特色。随着玩家选择的角色的不同，故事的流程也会发生很大的变化，相信这一点就能够吸引不少玩家了。CAPCOM在制作这款游戏的时候充分考虑了WS这台主机的特色，特意设计了纵横两种卷轴方法的版面，所以这款游戏是只有WS的玩家才能体验得到的！

beatmania for Wonder Swan

beatmania for Wonder Swan

开发厂商	KONAMI	发售日期	1999 年 4 月 28 日
游戏类型	MUG	容量 128M+256k S-RAM	游戏人数 1～2 人
	专用通信线	售价	4800 日元



KONAMI是一个很会开发新游戏类型的公司，它在音乐游戏方面的建树是有目共睹的！“《beatmania》系列”在KONAMI出品的音乐游戏中也是大受好评的。移植到WS上以后，游戏充分利用了WS按键丰富和可以纵向游戏的特色，几乎完美地再现了原作的操作和画面感觉。最让人吃惊的是，早在1999年初期KONAMI就使用了128M的容量来制作这款游戏，而售价居然只要4800日元。游戏虽然只收录了10首著名歌曲，但是超高的容量使得原本比较单调的WS音源也能够再现原来的感觉，从这里可以感受到厂商认真的制作态度！

口袋战士

ポケットファイター

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2000年4月6日		
游戏类型	FTG	容量	16M+256k S-RAM	游戏人数	1～2人
横向游戏，专用通信线		售价	3800日元		





集合了CAPCOM众多人气角色的另类格斗游戏《口袋战士》无论在哪种主机上推出都是非常受欢迎的！现在拥有WS的玩家随时都可以体验这款游戏独特的乐趣了！虽说游戏发售时尚没有WSC主机，但是黑白画面丝毫不会降低游戏的乐趣。除了基本模式之外，WS版还特别追加了所谓“思考型对战游戏 卡片战士”的模式。这个模式的最大特色就是在对战中会随机出现一些“数字卡片”，而这些卡片则完全有可能让对战的形式一发逆转，这就让原本已经很有趣的对战模式变得更加有挑战性了！（电影版《街头霸王 Zero》中春日野樱就在病床上玩这款游戏哟！）

铁拳 卡片挑战

铁拳 カードチャレンジ

开发厂商	NAMCO	发售日期	1999年6月17日		
游戏类型	卡片	容量	8M+64k S-RAM	游戏人数	1～2人
横向游戏		售价	3800日元		





WS的机能自然不可能移植人气度极高的《铁拳3》，所以游戏的类型变成了流行的卡片战斗。虽然是卡片，不过本作还是做出了一点特色的。开始战斗以后，玩家需要看准时机将不断移动的光标停下来选中招式卡片。而且最大的特色还不仅如此，选中了特定招式之后可以产生连续技，这样就可以继续选择卡片；而如果利用风神拳这样的招式可以将对手浮空，然后就可以继续追加，这些独特的设定完全同格斗版的《铁拳》一样，充满了乐趣！不过可惜的是，游戏的画面很一般，没有什么很特别的地方，很难让人一见钟情。

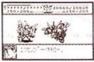


超级机器人大战 COMPACT2 三部曲

スーパーロボット COMPACT2 1・2・3

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2000-3-30/2000-9-14/2001-1-18		
游戏类型	S·RPG	容量	32M+256k S-RAM	游戏人数	1人
横向游戏		售价	4500日元		







这款游戏就不用再多说什么了吧！BANPRESTO花了很大气力制作了这款3部曲作品，分别是“地上激动篇”、“宇宙激震篇”和“银河决战篇”。游戏吸收了PS版《第四次》和SS版《F完结篇》的众多优点和特色，除了又加入了许多全新的大人气机体之外，正式采用的援护系统更是大受好评，成为了日后《机战》必备的系统！虽然整个游戏被分为了3个部分，但是丝毫没有降低FANS购买的热情，而BANPRESTO对于三部曲之间的联动部分也做得很好！鉴于这款游戏的评价很高，后来在PS2上推出的《机战IMPACT》更是完全以她为基础而进行开发的。

机动战士高达 vol.1 SIDE 7
机动战士ガンダム vol.1 SIDE 7

开发厂商	BANDAI	发售日期	2001 年 2 月 1 日
游戏类型	AVG+SLG	容量 32M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
	横向游戏，WSC 专用，对应网络	售价	4500 日元

机动战士高达 vol.2 贾布罗
机动战士ガンダム vol.2 JABURO

开发厂商	BANDAI	发售日期	2001 年 8 月 16 日
游戏类型	AVG+SLG	容量 64M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
	横向游戏，WSC 专用	售价	4980 日元

机动战士高达 vol.3 阿·巴瓦·库
机动战士ガンダム vol.3 A BAOA QU

开发厂商	BANDAI	发售日期	2002 年 5 月 25 日
游戏类型	AVG+SLG	容量 64M+256k S-RAM	游戏人数 1 人
	横向游戏,WSC 专用	售价	4980 日元



















万代的商品中最有名气的自然就是“高达”了！在日本，“《高达》系列”的人气在整体上都是极高的，而初代《高达》（也就是《0079》）的人气度更是名列前茅。所以这次万代特地制作了这款类型很特殊的游戏让大家对这款20多年前的作品进行一个回顾。AVG部分重视再现了原著中的各个知名事件，根据玩家的表现还会追加数个原创剧情。而在SLG部分，玩家则要扮演最著名的NEWTYPE阿姆罗·雷驾驶RX-78高达和各个强敌进行作战，可以说这三部曲真正地再现了原作的神髓！

Final Fantasy最速流程

★去左上角的城堡干掉加兰多，然后回城向国王报告。
★与公主对话得到“リュート”。
★通过城堡上方的桥向东方前进。
★在镇子里打到海盗得到“ふね”，从镇子下方的海港坐船出发。
★穿越海洋到西南方的精灵的村庄。
★绕过山脉向西南方的洞窟前进，找到“クラウン”。
★出洞后向北方的废城前进，打倒BOSS得到“水晶の目”。
★找到北方洞窟里的老巫女，用水晶眼交换“目觉めの药”。
★到精灵的村庄用“目觉めの药”救醒王子，得到“神秘のかぎ”。
★回最初的城堡打开密室得到“爆弹”。
★坐船去西北方的“矮人の洞窟”，将爆弹交给尽头的一个家伙炸开海峡。
★从海峡往西北走，发现破旧的村庄。
★到西南方的洞窟杀死吸血鬼得到“ルビー”，将它交给另一个洞窟里堵路的巨人。
★离开洞窟后从老人处得到“土のつえ”。
★来到西南洞窟吸血鬼背后的道路尽头，使用“土のつえ”打开密道。
★打倒“大地のカオス”得到“土の水晶”。
★坐船来到有十二贤者的镇子，和其中一位对话得到“カヌー”。
★使用“ふね”和“カヌー”进入火山，打倒“火のカオス”，得到“火の水晶”。
★前往更上方的洞窟找“浮游石”。
★然后到镇子下方被山脉包围的小沙漠使用“浮游石”，得到“飞空艇”。
★到海中央的群岛那里晋见龙王“バハムート”。
★到上方的试炼之城找到“ネズミのしっぽ”，这就是龙王所说的“勇气のあかし”。
★回去晋见龙王，同时转职。
★到最大的沙漠西边的小绿洲找旅行商人高价购入“妖精の瓶”。
★去有温泉的镇子释放瓶中的妖精，得到“くうきのみず”。
★到有潜艇的镇子坐潜艇进入水之神殿，得到“石板”。
★击败“水のカオス”得到“水の水晶”。
★到土之水晶附近的那个镇子找到学者翻译石板，学会天空人的语言。
★到天空人的镇子了解情报，然后去某处瀑布里面隐藏的洞窟得到“キューブ”。
★进入沙漠中央的天空塔，传送至浮游城。
★打倒“风のカオス”，得到“风の水晶”，之前可得到矿石（交给矮人洞窟的工匠可得到“エクスカリバー”）。
★到最初达到加兰多的城堡处使用“リュート”，传送到2000年前。
★打倒被四大カオス带到过去的加兰多，这是最后的战斗！





完美流程剧情研究攻略

文：阿修罗

战斗网络 洛克人EXE2

Episode Ⅰ

Story

自从击败了网络犯罪组织“WWW”以后，日本恢复了和平，但是新一轮的阴谋也在预谋中……光热斗和洛克人虽然是上一次事件的英雄，但是他们毕竟还要过普通人的生活，上学是少不了的！不过他们渴望更刺激的事，所以参加了“市民网络斗士”的选拔考试。可好朋友やいと却出了事，原来有新的神秘组织正把目标对准了热斗、洛克人和他们的伙伴……

Directions

来到学校和デカオ对话，开始上课。

下课后再和デカオ对话，收集情报。

回自己家中，和母亲打招呼。

到自己房中，Plugin，进入自己的电脑。

完成家庭作业，进入Internet。

到オフィシャルスクエア找绿色NAVI接受测试。

分别在デンサンエリア1和3找到希望和勇气的数据后，通过测试，得到了Sub Lisence，同时获得レギュラーチップシステム。

Plugout，收到电话，去やいと家。

发生情节后，进入房中，メイル用邮件送来“ロールR”。

来到浴室，Plugin换气扇，控制洛克人找到换气扇的程序。

救出デカオ后，洛克人继续寻找下一个程序，但是程序作用不明显。

来到二楼，在当中的柜子找到扇子，回到浴室驱散瓦斯。

エアーマン突然出现在最后的程序旁，BOSS



战开始。

胜利后和やいと对话获得“やいとのPコード”。

回到家中，休息。

Check Point

学校的一个课桌里有隐藏的芯片。

蓝色的神秘数据只能取得一次，当中的道具是固定的；绿色的数据可以反复取得（必须Plugout之后才能再次取得）；当中的道具是从固定的几个中随机出现一种；（即不同神秘数据中出现的道具是不同的，但是同一数据中出现道具的种类是可以肯定的；利用这个特性，依靠SL大法就可以取得自己想要的道具）；紫色的神秘数据必须使用辅助芯片“オープンロック”才能打开，这种芯片在各大スクエア有售。

在Internet的デンサンエリア一些被周围环境遮住的地方隐藏有“バグのかけら”，以后可以用来交换强力道具。

可以Plugin的地点有：学校的黑板、自家房子旁边的狗窝、デカオ的GBA、デカオ的电脑、やいと的古董电话、やいと的电脑和メイル的电脑。

Episode Ⅰ End

Episode Ⅱ

Story

假期里闲着无聊的热斗决定和伙伴们一起去野营，但是神秘组织不会就此罢手的！野营中突然发生了炸弹恐吓事件，让大家好不扫兴！当然，在战斗中热斗和洛克人的杀毒能力都得到了提升，更能胜任网络斗士的职责了！

Directions

分别去やいと、デカオ的家和学校找伙伴商

量野营的事。

收到广播，在车站买车票去マリンハーバー。

在网络中心一楼的大厅，和接待员小姐对话取得“受验表”。

去地下室的考场，Plugin，和绿色的NAVI对话开始测试。

第一轮测试是连续5场的生存战斗，每战结束后体力都会加满。

第二轮测试要先去デンサンエリア3找绿色NAVI接受任务，再到デンサンエリア2消灭紫色NAVI得到被夺走的程序，将它交还原来的NAVI得到“善良的数据”，和考官对话，完成此轮测试。

第三轮测试是不会回复体力的5连战的生存战斗。

胜利后获得B Lisence，还得到了“レギュラ-UP”道具。

收到伙伴的邮件，Plugout，回家休息。

起床后来到车站，和伙伴对话后一起坐车去野营地。

在第一个路口碰到蜜蜂挡路，在屏幕左边取得打火机，河中央取得木棒，松树那里取得报纸，来到蜜蜂那里将三样道具组成火把赶走它们。

来到第二个路口碰到黑熊挡路，在瀑布后面找到望远镜，Plugin机械熊的内部，打败病毒。

来到野营场地，与3个伙伴对话。

与河中央的大叔对话得到鱼，交给やいと；与旁边帐篷前的姐姐对话得到菜刀，交给メイル；与右下角的老人对话得到松木，交给デカオ。

野营中途发生爆炸事件，去后山的大坝管理所，收到炎山的电话。

Plugin河中央的PET、帐篷前的水壶、瀑布后的PET解除炸弹的起爆装置。

在野营地门口找到红衣男子，指认他是罪犯后（对话选择“さらにきいてみる”、“あやしむ”）Plugin他的PET，クイックマン出现，BOSS战。

Check Point

在デカオ家可以选择和他的Gutsman对战，获胜后可以得到“デカオのPコード”，以后还可以反复挑战，有可能获得“ガッツマンG”系列NAVI芯片。

マリンハーバー网络中心的女记者ケロ也是网络斗士，可以选择和她的トードマン对战，获胜后可以得到“ケロのPコード”，以后还可以反复挑战，有可能获得“トードマンT”系列NAVI芯片。

野营地起爆装置的路线都是单线的，多余的路线在洛克人接近的时候会自动爆破。

可以Plugin的地点有：ケロ的转播车，网络中心一楼左边的咖啡机，网络中心一楼的大服务器，瀑布前的地藏菩萨像，烧烤用的火炉。

Episode II End

Episode III

Story

收到了外国人信息的热斗决定在网络上与发信的人会一下，没想到却发现了神秘组织ゴスペル侵入全世界网络的阴谋。热斗和洛克人协力出击，帮助父亲他们成功地守卫了日本的网络中心，而且洛克人还因为这个事件获得了变身的能力，这下热斗和洛克人又能大发神威了！

Directions

在公园找到外国飞来的气球，决定去Internet的アージナエリア。

在入口处被阻挡，得知要取得A Lisence。

来到マリンハーバー网络中心的考场，得知必须完成揭示版上的3个特别任务。（具体见任务解说）

完成后进入考场，Plugin，和绿色NAVI对话开始测试。

第一轮测试是5连战的生存战，不会自动回复体力。

第二轮测试需要击败デンサンエリア2和コトブキエリア两个紫色的NAVI，得到邪恶的数据A和B，和考官对话以后第二轮测试结束。

第三轮测试依旧是5连战的生存战，敌人会比以前强一些。

测试结束后获得A Lisence，可以前往アージーナエリア了。

到达アジーナスクエア发现人都不见了，在最深处找到了幸存者。

カットマン出现，BOSS战。

Plugout，收到父亲的电话，前往网络中心二楼，得知“チェンジ.bat”的情报。

到オフィシャルスクエア的揭示板房间，在其中一个揭示板上留言。

出去和其他NAVI对话，回来后得到相关情报。

来到秋原町的公园，和大叔对话得到充电电池，将它交给野营地帐篷前的姐姐换取“メッセージデータ”，再到コトブキスクエア找一个紫色NAVI换取“アジー现ナのかぎ”。

来到アジーナスクエア最深处，得到了“チェンジ.bat”，同时安全系统启动，无法Plugout。

一路上击败数个NAVI，成功脱出，Plugout，来到网络中心二楼。

父亲将“チェンジ.bat”安装在洛克人身上。

到オフィシャルスクエア击败紫色NAVI，再回去和父亲对话。

进入二楼的主电脑室，Plugin各个子电脑，协助网络斗士消灭病毒。（密码见Check Point）

在主电脑最深处发现シャドーマン的真身，BOSS战。

Check Point

在网络中心二楼父亲挂在墙上的制服口袋有洛克人的能力提升道具。

网络中心密码列表：

Ⅰ：ダンゴ→シンゴウキ→オ→セ；Ⅱ：ハジガレタキ→アリジゴク→モウスコシダガンバロウ；Ⅲ：下リンゴ→右ゴリラ→左ラクガキ→上キタキツネ→トオレ→走出密码格外→マスヨ→チリヌルヲ→テントウムシ→シアフロモ→カ→ケントウライノリマス→フタコブラクダ→カキクケコ→タチツテト→メインシステムヘイソゲ→メインシステ→走出密码格外→ムスゲソコ→プログラム。

可以Plugin的地点有：自己家里的电视机，网络中心二楼父亲的电脑，网络中心二楼的大屏幕控制面板。

Episode Ⅲ End

Episode Ⅳ

Story

这天早上热斗收到了来自“正式网络斗士世界本部”的电子邮件，原来为了研究对付ゴスペル的方法，世界本部决定召开“正式网络斗士会议”。热斗和洛克人也在被邀请之列，需要前往アメロッパ参加会议。然而第一次出那么远的门热斗他们可遇到了不少麻烦呢！更想不到的是这场会议中居然也混进了ゴスペル的奸细！不过，最后在友情的威力下，洛克人还是成功地打败了险恶的敌人！

Directions

收到电子邮件后和母亲对话，然后去网络中心领取“パスポート”（护照）。

之后前往飞机场（くうこう），在这里来送行的メイル，得到了战斗芯片“ロールV2 R”和剧情道具无线插座（ワイヤレスプラグ）。

在过安检门的时候发生情节，PET被取走，得到ミニPET，只能暂时和洛克人分开了。

向候机厅门口的服务人员出示护照后就可以进入大厅了。

刚进入大厅就发生事件，所有的钱都被一个奇怪的外国人偷走了。

和大厅里的炎山对话以后可以取回PET，又和洛克人在一起了。（选第2项）

下了飞机发现了刚才偷钱的外国人，将他的NAVI打败以后终于取回了自己的钱。

除飞机场的时候一个外国人强行要求热斗乘坐的车，虽然他如约将热斗送到了目的地，最后却抢走了热斗的背包，这下就不能替换手中的芯片了……

从左边的出口来到大街，路的尽头就是旅店了。

来到旅店的热斗和洛克人怄气，把PET丢在地上自己走了出去。

在城堡前的空地那里，热斗碰到了日暮，在他的劝说下决定回去道歉。

回到旅馆调查地上PET，得知护照的数据被人夺走了，于是两人开始了搜查行动。

在城堡前，一个老大爷告诉热斗旅店旁的巷子里一个叫吉姆的小孩知道情况。

找到吉姆以后，他要芯片“メットガード*”，给他以后得知护照现在已经流入了Internet，必须连上网络才行。

找到篮球架下的老大ラウル，必须打倒他的NAVIサンダーマン他才会交出进入Internet的密匙。

BOSS战，获胜后得到“ラウルのPコード”。

小巷里有一台收音机，Plugin。

来到アメロッパスクエア，从右下角商店旁的黄色NAVI打听到护照的情报，然后去アメロッパエリア3找到正在用热斗的护照做交易的紫色NAVI，打败它后取回了护照。Plugout。

再和吉姆对话，并且再给他1枚“メットガード*”就可以从他那里打听到关于芯片的情报。

来到宝石商店找老板娘ミリオネア，击败她的スネークマン后就可以取回所有芯片了。

然后的任务是旅馆休息。

起床后来到城堡，和一楼的几个人对话后，就可以从墙壁的纹章那里走进隐藏房间，那就是会议现场。

和所有人对话一遍后，大会开始。

会上得到了关于ゴスペル正在研究“究极NAVI”的消息，突然之间所有参加大会的人都遭到了袭击。

恢复意识以后收到Email，得知有人混入了大会企图破坏会议，而且城堡的防御系统已经启动，需要小心才行。

前进中遭遇机关，Plugin控制装置，一直走到尽头关闭机关。注意城堡的机器里有3种防卫程序，一种会让洛克人减少HP，一种会让洛克人从机器中特定的墓地出现，而另一种则会偷走身上一半的钱，不过这些钱可以在宝箱型地点找回。

继续前进，不断Plugin解除机关。

在路上遇到炎山，因为其他与会人员都已经受伤了，所以炎山和热斗互相怀疑对方就是奸细，于是战斗开始，BOSS战ブルース。

胜利后继续往上走，发现奸细原来是假死的公主，Plugin！

在电脑世界的尽头发现ナイトマン，BOSS战。

Check Point

游戏中途会收到名人的来信，这个时候来到网络中心一楼的的大厅就可以和带着面具的名人的NAVIゲートマン对战了。

机场免税店门口的小孩会向热斗提5个问题，全部答对有好东西哟！答案如下：

ゾウ、しなかずの　ほうふさ、3つ、レストラン、ゼータキャノン。

在アメロッパ可以看到女记者ケロ，可以再次向她挑战。

旅馆的书桌里有隐藏的HPメモリ，旅馆旁边小巷里的垃圾桶里有レギュラーUP2。

可以Plugin的地点有：日本机场的电子显示牌，旅馆的书桌，城堡一楼的雕像，小巷中的收音机，ミリオネア身边的盒子。

Episode Ⅳ End

Episode Ⅴ

Story

在外国经历很多事情以后终于要回国了，可是ゴスペル怎么会放过屡次坏他们大事的热斗和洛克人呢！在飞机上，神秘人物再次入侵电脑系统……洛克人，出动！

Directions

从旅馆出来先到街上帮伙伴们买些礼物，每个只要1000元，不要太吝啬！

在城堡的会议室可以得到“アメロッパのPコード”。

坐汽车来到飞机场，顺利检票登机。

可以自由行动后，和众人对话可以得到一些道具。发生事件后，其他人也有可能给道具。

和廉价机舱最后排的奇怪男孩对话可以触发事件。

找高等机舱里的秃子大叔了解情况，同时发生事件。

和众人对话同时收集道具，最后捉住伤人的蜘蛛，事件告一段落。

之后，飞机会出现故障，来到驾驶舱，和机长对话后Plugin飞机的电脑。

一路前进，在最后找到了作怪的マグネットマン，BOSS战。

成功解决问题，飞机安全着陆。

回秋原町将礼物送给同伴，然后就可以回家休息了。

Check Point

伊集院炎山在机场的大厅里，可以和他进行对战，胜利后可以获得“ブルース”系的芯片。以后他会在野营地的最里面出现，可以反复挑战。

可以Plugin的地点有：飞机场候机厅免税店的柜台，廉价机舱里的电视屏幕。

Episode Ⅴ End

Episode Ⅵ

Story

身为网络斗士就需要不断地和网络罪犯进行战斗，想有很多休息时间是不可能的。敌人开始了入侵日本网络的计划，身边的伙伴也受到了威胁，能够解决这些事件的当然只有身为主角的热斗和洛克人了！

Directions

收到メイルEmail，要求帮忙寻找在アジーナエリア附近失踪的ロール。

然后航空公司来信，得到“フリーパス”，可以自由乘坐飞机。

Plugin自己的电脑，进入Internet。

到コトブキエリア，在传送点旁边就出被困的NAVI，得到“アカのかけら”。

找到爸爸，得到“あかワクチン”，于是可以打碎红色的冰块了。

来到アジーナエリア2找到ロール，顺便救出附近其他被困的NAVI。

Plugin野营地的火炉，和里面的NAVI对话。

Plugin，进入Internet，来到オフィシャルスクエア的揭示板房间，阅读左边第二个揭示板的新闻。

收到メイル来信，得到“ロールV3”。

从Internet进入アメロッパエリア，那里有传送口，可以进入里Internet。

来到里スクエア，用10000元买到情报后赶到アメロッパスクエア。

向一个跳动的NAVI了解情报后感到アメロッパエリア2的商人处，和紫色NAVI用“ラビリンゲ2 B”交换密码。

来到里スクエア，进入揭示板房间，察看消息。出来后找到与其他NAVI颜色不同的人，对话得到“きいろワクチン”。

在アメロッパエリア2救出NAVI，然后前往里Internet找到红色NAVI，赶回之前救出的NAVI那里得到“あおのかけらA”。

在里Internet收到炎山来信，到アメロッパスクエア找到之前遇到过的红色NAVI，得到“ゲートキ-D”。

从デンサンエリア1地传送点进入コトブキエリア入口，在传送进入里コトブキスクエア，得到“ゴスペルのあかし”。

从コトブキスクエア进入以前被封锁的道路，发现フリーズマン，BOSS战。

和母亲对话后就可以休息了。

Check Point

可以Plugin的地点有：やいと家的雕像

Episode Ⅵ End

Final Episode

Story

经历了之前的大危机，原本以为日本的网络已经安全了，但是ゴスペル并没有被彻底消灭。人们还在不断被邪恶的病毒所骚扰，洛克人和热斗终于下定了决心，为了伙伴、为了家人，为所有人，彻底打败ゴスペル。

Directions

前往位于コトブキスクエア的ゴスペル本部，然后前往爸爸那里得到“ぼうじブーツ”。

坐车前往コトブキ町，遇到同伴后进入大厦。

Plugin2楼的服务器，解除电子锁，上4楼取得“电磁ビットEV”。

回到二楼，再次Plugin，遇到エアマン、クイックマン和カットマン，三连战。

前往30楼，Plugin，与ナイトマン、マグネットマン、フリーズマン三连战。

来到最后的房间，发生情节后自动Plugin。

经过情节之后，终于见到最终BOSSフォルテ，击败后能够再次变身！

再次将BOSS击倒后就开始了最后的动画，通关之后可以存档，读档时从最终BOSS前最后记录处出现。

Check Point

可以Plugin的地点有：コトブキ町的自动售货机和自动锁。

Final Episode End

After Clear

通关后可以从里Internet前往WWWエリア,可以找到通向デンサンエリア1的传送点,得到“つれもののデータ”。

在オフィシャルスクエア可以进行SS级执照的考试。先按顺序到アジーナエリア2、アメロッパエリア3、里Internet6和里コトブキエリア打败四个黑色NAVI。然后完成20连胜就可以获得SS级执照。

SSS级执照获得方法：先按顺序去咖啡屋的广告牌、水坝、飞机、城堡最上层、小巷的垃圾箱、アジーナスクエア最里面的房间、钢琴的电脑，最后到父亲那里；然后完成30连胜，SSS级执照入手。

之后可以在WWWエリア深层遇到更多强力的对手。



任务解说（按照揭示版从下往上的顺序排列）

寻人　ヒトさがし
委托人在秋原町的学校，在マリンハーバー左上角找到小女孩，然后就可以回去交差了。

在咖啡屋等你　カフェでまっています
委托人在マリンハーバー车站门口的咖啡厅，去デンサンエリア2打败紫色NAVI，回去交差。

特别任务1　とくべつにんむ1
委托人在秋原町车站门口，接受委托后Pluginデカオ的GBA、公园里的玩具和学校的黑板，打败紫色的NAVI，回去交差。

特别任务2　とくべつにんむ2
委托人是コトブキスクエア的紫色NAVI，目标是网络中心咖啡机里的紫色NAVI，将它击倒，任务终了。

特别任务3　とくべつにんむ3
委托人在野营地的河中央，任务是找到デンサンエリア2的一个转圈的绿色NAVI。

我需要这个芯片　チップくださいな
委托人是网络中心一楼的大婶，她需要战斗芯片"フレイムソードF"，给她后可以得到"イアイフォームL"。

我先付报酬　ほうしゅう　さきばらいです
委托人是アージナエリア1的紫色NAVI，将它击倒任务就可以完成了。

成为爱的信使　あいのキューピッドになって
委托人是野营地门口的老大爷，将他给的道具交给マリンハーバー的老婆婆，回去向老大爷交差。

为了男子汉的名誉　オトコのホコリのため
委托人在オフィシャルスクエア的入口处等待，是一个紫色的NAVI，任务内容居然是让热斗去探查决斗对手的弱点！对手正在野营地的地藏菩萨里面进行特训，对话的时候总选择第一项就可以了解原来对手的作战方式。回来交差的时候委托人说需要芯片"サテライト1 G"。没办法，接受了任务就要干到底，去找一个吧！作为回报，委托人会给洛克人珍贵道具"レギュラーUP2"，也不枉大家跑来跑去的辛苦了。

给观察仔细的人　かんさつりょくのするどいヒトへ
委托人在秋原町的公园里，需要到野营地的大坝那里和一位黑色皮肤的男性对话，之后就可以交差了。

帮我买芯片吧　チップをうってください
委托人在机场的入口，将"キャッチマシーン N"交给他。

帮忙和好　なかなおりのおてつだい
委托人在秋原町的车站，需要到アジーナスクエア找到紫色的NAVI，并和它对话。

帮助维持治安　ちあんじのおねがい
委托人是やいと家电话中的紫色NAVI，打倒附近的紫色NAVI就可以了！

帮忙研究　けんきゅうのおてつだい
委托人在采访车的电脑里，对华后需要连续打败5组病毒。

请帮助我　たすけてください
在外国的旅馆旁边可以找到委托人，到アメロッパスクエア入口打败4个紫色的NAVI就可以了！

请借我钱　おかねかしてください
到やいと家里找到委托人，并且借给他50000元钱，经过一段时间再去就可以得到100000元。

日本昆虫协会　ニホンこんちゅうがっかい
委托人在野营地的河边，需要到野营地第一区左边石桥的尽头得到"オオゲンゴロウ"，然后交给委托人。

帮忙找回宝石　ほうせきをとりかえして
委托人在アメロッパ的宝石店中，顺序到城堡左上角、旅馆中和城堡最上层的女人打败并对话，取回宝石。

能力提升道具入手方法一览表

HPメモリ（全部45个）

宝箱里
换气扇的电脑2
起爆装置的电脑2
やいと的电脑
オジゾウサン的电脑
マザーコンピュータ电脑1
旅馆的桌子中
アメロッパエリア3
城堡电脑1
飞机的电脑2、4、帘子
裏インターネット2
钢琴的电脑
マンション的电脑2
マンション9楼

商人
デンサンエリア1
オフィシャルスクエア
デンサンエリア3
アメロッパスクエア
裏インターネット1
裏スクエア
裏コトブキエリア

委托任务、报酬
任务：在咖啡屋等你
特别任务1
野营地和人交换芯片
任务：帮忙和好

特殊
和名人对战的奖品
和ヒノケン对战
问答高手的奖品（日本飞机场）

レギュラ-UP

宝箱中（1M）

换气扇的电脑 2（やいと的浴室）
咖啡机的电脑（网络中心一楼）
熊的电脑
アージナエリア 1
坏掉的玩具的电脑（秋原町公园）
电话的电脑（やいと的卧室）
城堡的电脑 3
飞机的电脑 1
钢琴的电脑（メイル的家中）
マンション的电脑 1
ゴスペル服务器的电脑 1

宝箱中（2M）

起爆装置的电脑 3
マザーコンピュータ的电脑 5
モニター的电脑
アメロッパ小巷的垃圾箱里
飞机的电脑 4
アメロッパ机场的免税店
里インターネット 1
里インターネット 6
场景的出口处的树木背后

宝箱中（3M）

コトブキ镇的自动售货机

委托任务、报酬（1M）

任务：寻人
特别任务 1
得到 B 级执照时
得到 S 级执照时
得到 SS 级执照时
得到 SSS 级执照时

委托任务、报酬（2M）

得到 A 级执照时
任务：为了男子汉的名誉

奖品

问答王的奖品（完成出国事件后再去城堡就可以在地下室发现问答王）

サブメモリ和バスターUP 入手场所

サブメモリ（共 4 个）

城堡电脑世界 3
里インターネット 3
WWW エリア 3
起爆装置の电脑 4

バスターUP（全部 12 个）

アメロッパ公园树背后的小孩
デンサンエリア 3
コトブキスクエア（商人处）
パパの研究服
城堡电脑世界 4
アメロッパスクエア（商人处）
里スクエア（商人处）
完成委托任务 11
デンサンエリア 3（商人处）
里コトブキエリア（商人处）
マンションの电脑 3
调查マザーコンピュータ房间里
只有正式斗士才能 Plugin 的服务器的阴影部分

芯片收藏室

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
1	キャノン	40	无	ABCDE*	★
2	ハイキャノン	60	无	CDEFG*	★★
3	メガキャノン	80	无	EFGHI*	★★★
4	ショットガン	30	无	BFHJN*	★
5	ブイガン	30	无	AFGLP*	★
6	クロスガン	30	无	HJMQS*	★
7	スプレットガン	30	无	MNOPQ*	★★
8	バブルショット	40	水	BGHPR	★
9	バブルブイ	40	水	CDJNS	★
10	バブルクロス	40	水	KOPTV	★★
11	バブルスプレッド	40	水	EFILM	★★★
12	ヒートショット	50	火	BGHPR	★
13	ヒートブイ	50	火	CDJNS	★
14	ヒートクロス	50	火	KOPTV	★★
15	ヒートスプレッド	50	火	EFILM	★★★
16	ミニボム	50	无	BEGLO*	★
17	スモールボム	50	无	FJOQT*	★
18	クロスボム	60	无	DJOQT	★★
19	ビッグボム	70	无	OQTVY*	★★★
20	フォレストボム 1	100	木	BGHPR*	★
21	フォレストボム 2	120	木	CDJNS*	★★
22	フォレストボム 3	150	木	KOPTV*	★★★
23	ソード	80	无	AKLSY*	★
24	ワイドソード	80	无	ACLQY*	★
25	ロングソード	80	无	AILOY	★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
26	フレイムソード	100	火	FHNRU	★★
27	アクアソード	100	水	AHNRW	★★
28	エレキソード	100	电	EHNRV*	★★★
29	フレイムブレード	90	火	FHPRZ*	★★★
30	アクアブレード	90	水	AFJRZ*	★★★
31	エレキブレード	90	电	EFMNR*	★★★
32	フミコミザン	150	无	DHMQU*	★★★
33	リョウテクナイ 1	40	无	EILPS	★
34	リョウテクナイ 2	40	无	DFJQR	★★
35	リョウテクナイ 3	40	无	CGHKN	★★★
36	カスタムソード	1～256	无	BGKQT	★★★★
37	ムラマサ	1～999	无	NOTUW	★★★★★
38	バリアブルソード	160	无	BLNTZ	★★★★
39	イアイフォーム	180	无	ADHLQ*	★★★★
40	ショックウェーブ	40	无	HJLRU	★
41	ソニックウェーブ	60	无	EIMSW	★★
42	ダイナウェーブ	90	无	GNQTV	★★★
43	アースクエイク 1	90	无	AMPQW	★
44	アースクエイク 2	110	无	BGNQW	★★
45	アースクエイク 3	130	无	CEOQW	★★★
46	ガッツパンチ	70	无	BDHKN	★
47	コールドパンチ	70	水	BDLPS	★★
48	ダッシュアタック	90	无	BDGJL*	★
49	テッキュウ	80	无	OQSUW	★★★
50	ホウガン	150	无	OPQRS*	★★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
51	ダブルニードル	50	无	ACFIJ	★
52	トリプルニードル	50	无	CIMTV	★★
53	テトラニードル	50	无	CHIPU	★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
76	ヨーヨー2	50	无	AGJKN	★★
77	ヨーヨー3	60	无	DIMSY	★★★
78	カースシールド 1	130	无	AOPSZ	★

54	トライデント	60	无	EIKOT	★★★★
55	ラットン1	70	无	HIJKL*	★
56	ラットン2	80	无	JKLMN*	★★
57	ラットン3	90	无	LMNOP*	★★★
58	ラットンハナビ	200	无	BFGHR*	★★★★
59	トルネード	20	无	EJLMQ	★★★★
60	コガラシ	20	木	NOTUY	★★★
61	ネップウ	20	火	PRTWZ	★★★
62	バーニングボディ	150	火	ABFLS	★★★
63	ラビリング1	20	电	AMPQW*	★
64	ラビリング2	30	电	BGNRS	★★
65	ラビリング3	40	电	CEOTZ	★★★
66	サテライト1	60	电	GOQUW	★
67	サテライト2	80	电	HJKPR	★
68	サテライト3	100	电	LSTYZ	★★★
69	バッドスパイス1	100	木	ACGQT	★
70	バッドスパイス2	120	木	BEHJN	★★
71	バッドスパイス3	140	木	DKMPQ	★★★
72	マグネットボム1	80	电	FGJMN*	★
73	マグネットボム2	100	电	BDIRT*	★★
74	マグネットボム3	120	电	HKOQS*	★★★
75	ヨーヨー1	40	无	CERTV	★

79	カースシールド2	170	无	AOPTV	★★
80	カースシールド3	210	无	AOPUW	★★★
81	ブレイクハンマー	100	无	RTUVZ	★★★★
82	ゼウスハンマー	200	无	JKOVZ	★★★★
83	バンブーランス	90	木	OPTVY*	★★★
84	ブロンズフィスト	100	无	BNORS	★★
85	シルバーフィスト	140	无	EILSV	★★★
86	ゴールドフィスト	180	无	DGLOZ	★★★★
87	ポイズンマスク	1～∞	无	DSUWZ	★★
88	ポイズンフェイス	1～∞	无	PQUWY	★★★
89	ウズシオ	？？？	无	ASEGI	★
90	ブラックホール	？？？	无	BDFHJ	★★
91	メテオ9	60	火	CELSV*	★
92	メテオ12	80	火	ACFJW*	★★
93	メテオ15	100	火	DGHRZ*	★★★
94	メテオ18	150	火	BGIKO*	★★★★
95	カウントボム1	70	无	CGKMS	★
96	カウントボム2	120	无	FGKOZ	★★
97	カウントボム3	200	无	EGKPZ	★★★
98	クラウド	70	水	CGIKN	★
99	モアクラウド	90	水	DHJLO	★★
100	モストクラウド	110	水	QRTUW	★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
101	ステルスマイン	300	无	LNRSV*	★★★★
102	フロントセンサー	100	无	HMQRT	★★★★
103	ダブルセンサー	100	无	EJPWY	★★★★
104	リモコゴロ−1	80	电	EGJKN	★
105	リモコゴロ−2	80	电	BFIRU	★★
106	リモコゴロ−3	80	电	ALMTY	★★★
107	アクアバルーン	10	水	ABQTW	★★★
108	エレキバルーン	10	电	EHJKV	★★★
109	ヒートバルーン	10	火	CFRSU	★★★
110	カンケツセン	200	水	ABDLS	★★★★
111	マグマドラゴン	200	火	FGORY	★★★★★
112	ゴッドストーン	150	无	EILQU	★★★★★
113	オールドウッド	100	木	CMSTW	★★★★★
114	メットガード	？？？	无	*	★
115	パネルアウト1	？？？	无	ABDLS*	★
116	パネルアウト3	？？？	无	CENRY*	★★
117	ラインアウト	40	火	FHJQT*	★★
118	キャッチマシーン	？？？	无	FIJNT*	★★
119	アナザーマインド	30	无	DIMNT*	★★★
120	リカバリ−10	？？？	无	ACEGL*	★
121	リカバリ−30	？？？	无	BDFHM*	★
122	リカバリ−50	？？？	无	CEGIN*	★★
123	リカバリ−80	？？？	无	DFHJO*	★★
124	リカバリ−120	？？？	无	OQSUW	★★★
125	リカバリ−150	？？？	无	NPRTV	★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
126	リカバリ−200	？？？	无	MNUVW	★★★★
127	リカバリ−300	？？？	无	ORVWZ	★★★★
128	パネルスチール	？？？	无	BHKLP*	★
129	エリアスチール	？？？	无	ELRSZ*	★★
130	スチールパニシュ	？？？	无	ALPSW	★★★
131	デスマッチ1	？？？	无	CKLQS	★★
132	デスマッチ2	？？？	无	JMRTZ	★★★
133	デスマッチ3	1～∞	无	EJNPY	★★★★
134	エスケープ	？？？	无	FHJLN	★★
135	エアシューズ	？？？	无	AJOVZ*	★★★
136	パネルリターン	？？？	无	ACELP*	★★
137	リモローソク1	？？？	无	CFIMV*	★
138	リモローソク2	？？？	无	AGJLT*	★★
139	リモローソク3	？？？	无	BEHNW*	★★★
140	ストーンキューブ	？？？	无	BDGMV*	★
141	プリズム	？？？	无	BCLNQ*	★★★
142	オジゾウサン	200	无	OPUVZ	★★★★
143	トップウ	？？？	无	GJOQT*	★
144	スイコミ	？？？	无	AGLNY*	★★
145	ポイズンアヌビス	1～∞	无	HKMUW	★★★★★
146	ヘビーゲージ	？？？	无	*	★★
147	クイックゲージ	？？？	无	*	★★
148	フルカスタム	？？？	无	*	★★
149	インジビブル1	？？？	无	AFLRU*	★
150	インジビブル2	？？？	无	BHMQV*	★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
151	インジビブル3	？？？	无	CGKPW*	★★★
152	テンジョウウラ	？？？	无	ACFQS	★★★★
153	ユカシタ	？？？	无	DIJTW	★★★★★
154	ストーンボディ	？？？	无	CESTW*	★★★
155	カゲブンシン1	？？？	无	BGHLR	★★
156	カゲブンシン2	？？？	无	DEJMT	★★★
157	カゲブンシン3	？？？	无	CFKNV	★★★★
158	アンダーシャツ	？？？	无	HJNRW*	★★★★
159	バリア	？？？	无	BELST*	★
160	バブルラップ	？？？	水	IJQRW	★★★★
161	リーフシールド	？？？	木	ADRSW	★★★★
162	アクアオーラ	？？？	水	AEIMQ*	★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
176	ホーリーパネル	？？？	无	CEHLR*	★★★
177	ジェラシー	枚数×50	无	EJORU*	★★★★
178	カキゲンキン	200	火	FKLPT	★★★
189	ヒライシン	200	电	EHNUY	★★★
180	ダイコウズイ	200	水	ADQWZ	★★★
181	カワリミ	100	无	CJMRS	★★★
182	シラハドリ	100	无	DHIMT	★★★
183	ナビスカウト	？？？	无	KLOTX	★★★★
184	バッドメディスン	？？？	无	BDMPW	★★★★
185	アタック+10	+10	无	*	★
186	アタック+20	+20	无	*	★★
187	アタック+30	+30	无	*	★★★

163	フレイムオーラ	???	火	BFJNR*	★★★
164	ウッドオーラ	???	木	CGKOS	★★★
165	エレキオーラ	???	电	DHLPT	★★★
166	ドリームオーラ1	???	无	BGIOQ	★★★★
167	ドリームオーラ2	???	无	DFJNR	★★★★
168	ドリームオーラ3	???	无	EKT	★★★★
169	マグネットライン	???	无	AEIMQ*	★★★
170	マグマライン	???	无	AFJMR*	★★★
171	アイスライン	???	无	BEJNQ*	★★★
172	クサムラライン	???	无	BFINR*	★★★
173	マグマステージ	???	无	DHMUV*	★★★★
174	アイスステージ	???	无	ACEIS*	★★★★
175	クサムラステージ	???	无	BDHPR	★★★★
188	ファイア +40	???	无	*	★★
189	アクア +40	???	无	*	★★
190	ウッド +40	???	无	*	★★
191	エレキ +40	???	无	*	★★
192	ナビ +20	???	无	*	★★
193	ナビ +40	???	无	*	★★★★
194	ロール	60	无	R*	★★★
195	ロールV2	80	无	R*	★★★★
196	ロールV3	100	无	R	★★★★★
197	ガッツマン	50	无	G*	★★★
198	ガッツマンV2	70	无	G	★★★★
199	ガッツマンV3	90	无	G	★★★★★
200	ブルース	120	无	B*	★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
201	ブルースV2	160	无	B	★★★★
202	ブルースV3	200	无	B	★★★★★
203	エアーマン	40	无	A*	★★★
204	エアーマンV2	70	无	A*	★★★★
205	エアーマンV3	100	无	A*	★★★★★
206	クイックマン	50	无	Q*	★★★
207	クイックマンV2	70	无	Q*	★★★★
208	クイックマンV3	100	无	Q*	★★★★★
209	カットマン	150	无	C*	★★★
210	カットマンV2	200	无	C*	★★★★
211	カットマンV3	300	无	C*	★★★★★
212	シャドーマン	60	无	S*	★★★
213	シャドーマンV2	70	无	S	★★★★
214	シャドーマンV3	80	无	S	★★★★★
215	ナイトマン	160	无	K*	★★★
216	ナイトマンV2	210	无	K	★★★★
217	ナイトマンV3	260	无	K	★★★★★
218	マグネットマン	130	电	M*	★★★
219	マグネットマンV2	140	电	M	★★★★
220	マグネットマンV3	150	电	M	★★★★★
221	フリーズマン	50	水	F*	★★★
222	フリーズマンV2	60	水	F	★★★★
223	フリーズマンV3	70	水	F	★★★★★
224	ヒートマン	100	火	H*	★★★
225	ヒートマンV2	130	火	H	★★★★

编号	名称	攻击力	属性	代号	珍贵度
226	ヒートマンV3	160	火	H	★★★★★
227	トードマン	100	水	T*	★★★
228	トードマンV2	140	水	T	★★★★
229	トードマンV3	180	水	T	★★★★★
230	サンダーマン	80	电	T*	★★★
231	サンダーマンV2	130	电	T	★★★★
232	サンダーマンV3	180	电	T	★★★★★
233	スネークマン	30	木	S*	★★★
234	スネークマンV2	40	木	S	★★★★
235	スネークマンV3	50	木	S	★★★★★
236	ゲートマン	40	无	G*	★★★
237	ゲートマンV2	40	无	G	★★★★
238	ゲートマンV3	40	无	G	★★★★★
239	ファラオマン	240	无	P	★★★★★
240	ファラオマンV2	270	无	P	★★★★★
241	ファラオマンV3	300	无	P	★★★★★
242	ナパームマン	220	火	N	★★★★★
243	ナパームマンV2	240	火	N	★★★★★
244	ナパームマンV3	260	火	N	★★★★★
245	プラネットマン	70	木	P	★★★★★
246	プラネットマンV2	80	木	P	★★★★★
247	プラネットマンV3	90	木	P	★★★★★
248	フォルテ	50	无	F	★★★★★
249	フォルテV2	60	无	F	★★★★★
250	フォルテV3	70	无	X	★★★★★

爆裂必杀攻击

CAPCOM是知名的格斗游戏厂商，在它的游戏里也经常会出现搓招的要素，本作也不例外。部分芯片除了有普通的功效外，正确地输入指令以后会出现特别的效果，以下公布的就是目前已知的此类芯片。

ブロンズフィスト	按住A键输入下、右下、右	洛克人向前方一列打出ブロンズフィスト
シルバーフィスト	按住A键输入右、左、下、右	洛克人向前方三列打出シルバーフィスト
ゴールドフィスト	按住A键输入B、下、右下、右、B	洛克人向前方一列打出3个ゴールドフィスト

バリアブルソード（输入不同效果也不同）

ロングソード	按住A键输入下、右下、右
ワイドソード	按住A键输入上、右、下
ファイターソード	按住A键输入左、右、下
ドリームソード	按住A键输入下、左、上、右、下
ソニックブーム（ブルース冲击波）	按住A键输入左、B、右、B

Hard Mode 出现

在得到了全部5颗星以后（具体方法见后文），在标题画面将选择光标放在“はじめから”上，然后顺序输入“←←→←→←→→”就可以进行困难模式了。进入以后存盘，如果RESET的话就能够在“つづきから”下方看到“ハードモード”的选项，可以从这里直接继续游戏。

Program Advance 列表

编号	P・A的名字	必要芯片	芯片效果
1	ゼータキャノン1	キャノン代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射キャノン，每次可以发射攻击力40的キャノン3枚
2	ゼータキャノン2	ハイキャノン代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ハイキャノン，每次可以发射攻击力60的ハイキャノン3枚
3	ゼータキャノン3	メガキャノン代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射メガキャノン，每次可以发射攻击力80的メガキャノン3枚
4	ハイパーバースト	スプレッドガン代号顺3枚	集中敌人后引发3×3格的爆炸，爆炸可以持续攻击敌人2~5回，引发爆炸时的攻击力为100
5	ゼータホウガン	ホウガン代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ホウガン，单发攻击力300
6	ゼータラットン1	ラットン1代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ラットン1，每次发射攻击力70的“ラットン1”3个
7	ゼータラットン2	ラットン2代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ラットン2，每次发射攻击力80的“ラットン2”3个
8	ゼータラットン3	ラットン3代号顺3枚	在5秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ラットン3，每次发射攻击力90的“ラットン3”3个
9	オメガキャノン1	キャノン代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射キャノン，每次可以发射攻击力40的キャノン3枚
10	オメガキャノン2	ハイキャノン代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ハイキャノン，每次可以发射攻击力60的ハイキャノン3枚
11	オメガキャノン3	メガキャノン代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射メガキャノン，每次可以发射攻击力80的メガキャノン3枚
12	メガデスバースト	スプレッドガン代号顺5枚	击中敌人或者障碍物以后引发3×3格的爆炸，比ハイパーバースト的爆炸持续时间更长，持续攻击5~10回
13	オメガホウガン	ホウガン代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ホウガン，单发攻击力300
14	オメガラットン1	ラットン1代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ラットン1，每次发射攻击力70的“ラットン1”3个
15	オメガラットン2	ラットン2代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ラットン2，每次发射攻击力80的“ラットン2”3个
16	オメガラットン3	ラットン3代号顺5枚	在10秒内洛克人呈无敌状态，可以无限制发射ラットン3，每次发射攻击力90的“ラットン3”3个
17	ストリームアロー	ダブルニードル+トリプルニードル+テトラニードル	洛克人向前方横一列连续发射10回单发攻击力100的箭
18	グレイテストボム	スモールボム+クロスボム+ビッグボム	向3×3格范围内投掷攻击力400的ビッグボム，受到攻击的地面呈半坏状态
19	ドリームソード1	ソード+ワイドソード+ロングソード	洛克人向前方横2个×纵3个范围内挥舞攻击力400的ソード
20	ドリームソード2	フレイムソード+アクアソード+エレキソード	洛克人向前方横2个×纵3个范围内挥舞攻击力500的ソード
21	ドリームソード3	フレイムブレード+アクアブレード+エレキブレード	洛克人向前方横2个×纵3个范围内挥舞攻击力600的ソード
22	マシンガンパンチ	ガッツパンチ+コールドパンチ+ダッシュアタック	洛克人向前方打出单发攻击力80的パンチ，击中后千方横一列出现6发パンチ，无法贯通
23	カースアンガー	カースシールド1+カースシールド2+カースシールド3	用盾牌防御敌人攻击的同时发射横三列的攻击力500的カースシールド
24	ギガカウントボム	カウントボム1+カウントボム2+カウントボム3	发动以后在敌方区域最前列随机安置一个攻击力500的定时炸弹，攻击敌方全部区域。只有攻击力300以上的招式才能破坏炸弹
25	ヘビースタンプ	アースクエイク1+アースクエイク2+アースクエイク3	在HP最高的敌人身上放置巨钟，攻击力800（对战最有利）
26	ポイズンファラオ	ポイズンマスク+ポイズンファラオ+ポイズンアヌビス	用耐久力300的ポイズンアヌビス削减对手HP，设置速度很快的ポイズンファラオ，在有障碍物和没有地板的地形无法设置
27	ゲートマジック	トップウ+スイコミ+ゲートマン	ゲートマン出现在洛克人面前并且发射各种道具，单个攻击力100，每次可以放出数个道具，共可发射9回，无法贯通
28	ガッツシュー	メットガード+ダッシュアタック+ガッツマン	ガッツマン出现将洛克人扔向前方，攻击力400，洛克人遇到敌人或者障碍物就返回原地，没有贯通效果
29	ビッグハート	ホーリーパネル+リカバリー300+ロール	ロール出现对敌人单体进行300点伤害，然后用巨大的心回复洛克人全部HP
30	ボディガード	テンジョウウラ+カワリミ+シャドーマン	シャドーマン出现后隐身，然后从天花板上出现发射10发手里剑，单发攻击力100。这是NAVI芯片P・A中唯一一个使用后洛克人仍然可以移动和攻击的
31	ダブルヒーロー	カスタムソード+バリアブルソード+ブルース	ブルース和洛克人合力对敌人区域全体进行70×8的攻击。
32	ダークメシア	フォルテV3+ナビスカウト+ゴスペル	ゴスペル喷火后フォルテ进行アースブレイカー攻击

战斗技巧和秘技大放送

一击必杀

战斗芯片ブリズム的效果是将ブリズム透支出去进行攻击，同时落点周围的地区也会出现ブリズム。利用这个特点，可以将ブリズム投掷到对手的中心位置，如果落点处是フォレストボム1~3中的任意一个的话，フォレストボム就会变成木桩，同时周围的ブリズム的攻击力就变成了フォレストボム的攻击力×90。是为一击必杀。

被加密的神秘数据……

在游戏中，我们经常可以发现一些紫色的神秘数据，这些数据是被加密过的，只有使用サブチップ中的オーブンロック才能打开这些数据。那么……在使用了芯片之后打开神秘数据取得道具后立刻再次选择该芯片……在Plugout之前，オーブンロック就可以无限使用了！最适合使用这条秘技的地方是里インターネット5，那里有3个当中藏了50000元的紫色数据，而オーブンロックー个只要100元……所以一次就可以赚到五万乘以三减去一百结果等于十四万九千九百元（好长呀）的利润！如果继续向Internet深处前进，还有更多得好东西再等着大家呢！这个秘技真是太厉害了！

战斗芯片无限增殖大法1（神秘数据利用术）

首先必须是在前往最终BOSS战之前的状态。找到Internet上那些只能打开一次的水色宝箱（神秘数据），在打开之前存档。当得到道具（水色宝箱里的道具是固定的）后不要存盘，直接前往最终BOSS处打倒BOSS（主意要把刚才得到的道具放到背包里，不在战斗中使用），通关后游戏会存档在原来的位置(打BOSS之前)。那么根据应该得到的道具是不会消失的道理，原先已经取得的道具会再次出现……这样我们就可以无限取得水色宝箱中的珍稀芯片了！

战斗芯片无限增殖大法(通信交换篇)

这个方法其实在很多其他交换类游戏中也是存在的，原理就是利用GBA之间传递数据时的时间差。在通信准备完毕之后，一个玩家将想增殖的芯片送出，而另外一个玩家则不要选择任何芯片。这个时候，送出芯片的一方就进入了紫色芯片进入对方主机的画面，而接受一方的画面则是接受芯片时的“ちょっとまってね”。此时送芯片的人一定要按住A键进入开始交换的状态。开始交换后，按住A键的那边（送出芯片的那边）把通信线拔掉，秘技就成功了。接受芯片的玩家看到的是芯片数据成功传送，而拔掉通信线的玩家看到的却是通信错误信息。通信错误的玩家的芯片实际上并没有因为传送而消失，而对方也得到了需要的芯片。不过如果秘技失败的话有可能双方都得不到这块芯片了，所以要想熟练掌握必须多练习呀！

超级洛克人变身（危险性极高）

使用这条秘技有可能导致记忆丢失，而且请不要在正式的比赛中使用，要小心哟！

对战时，对手的状态必须是ヒートカスタムV2以上，而自己也要在ヒートカスタムV2以上。这是进入スタイルトレード画面，然后自己选择ヒートカスタムV2以上，对手则选择ヒートカスタムV2以上以外的变身形态进行交换，这样就能够同时拥有两个相同的变身形态了。(程序BUG所致。) 蓄力攻击的攻击变得极其夸张，推定在10000以上。

捉迷藏的人

1. マリンハーバー右侧网络中心地下市入口处附近台阶的阴暗处；

以下是必须在特定进度时才会出现的人物：

2. アメロッパ城堡前左侧树木后面，对话得到サブチップメモリ；

3. 野营地第2个场景树木的背后（机器熊的对面），对话得到レギュラーメモリ2；

4. マザーコンピュータ房间途中只有正式斗士才能Plugin的服务器的背后，对话得到バスターアップ；

5. 正对やいと家大门的房子隐蔽处，对话得到“メットガード＊”30枚。(必须通关一遍)

五星集合

这次的《EXE2》只要满足一定条件就可以在标题画面的“つづきから”后面增加一些闪亮的星星。具体条件如下：

1. 通关一遍（打倒ゴスペル）；

2. 通关后前往WWWエリア3打倒ブラネットマン，在退出WWWエリア时会遇到真フォルテ，打到他；

3. 收集全部250种普通战斗芯片，完成データライブラリ；

4. 收集全部32种P·A，完成プログラムアドバンス表；

5. 在完成了前3种条件后，与同样完成这3种条件的伙伴进行通信对战，一定几率出现（极低）。

珍贵芯片入手法

当自身HP处于红色状态时打倒敌人就可以获得代号和平时不同的芯片。比如，HP100时打倒フォルテSP就可以获得“ドリームオーラ3 T”，这就是平时很难得到的芯片。

同一NAVI芯片6枚装备方法

在形态为ブラザースタイル或者サイトスタイル时，如果在内存里放入6枚以上同一种NAVI芯片洛克人就会生气。但是这个时候如果再次选择文件夹中的芯片，就能够将那里的6枚同种芯片放入内存了。这个方法上限可以到达8枚。

芯片文件夹入手方法

随着剧情的发展可以得到另外的文件夹，一共两个，方法如下：

1. 剧情发展可以收到名人的Email，然后在对战中打败名人就可以得到了；

2. 剧情发展以后和マザーコンピュータ房间的姐姐用“ビッグボム＊”交换得到。











变身形态一览表

	特点	进化方法
属性	属性有四种，根据经常使用的战斗芯片属性随机变化，无属性不在计算之列。 四种属性分别是火（ヒート）、水（アクア）、电（エレキ）、木（ウッド）。	因为属性是随机变化的，所以在即将变身之前存盘，利用SL大法就能够很好地控制变身时的属性。但是因为很难准确推定变身的具体时间，所以这个做法有一定的难度。
形态	形态方面主要有四种，普通形态不再计算之列。 ガッツスタイル爆击枪（B键攻击）的攻击力是普通射击威力的两倍。 ブラザースタイル可以在文件夹中放置8枚NAVI芯片，比其他形态多3枚。 カスタムスタイル战斗开始时可以选择的芯片有其他形态的5枚增大到7枚。 シールドスタイル输入“B+←”可以进行盾防御，而且天生有一个防御罩。	多用爆击枪能够进化到ガッツスタイル。 多使用NAVI芯片可以进化到ブラザースタイル。 多使用不同的芯片组合可以进化到カスタムスタイル。 多使用盾系芯片可以进化到シールドスタイル 。
特殊形态	サイトスタイル是一种特殊的形态，它拥有所有其他形态的特殊能力。 包括爆击枪攻击力变为两倍，可以装备8枚NAVI芯片，战斗开始时可以选择10枚芯片，以及用“B+←”进行盾防御。不过这样的代价是洛克人HP减半。	通关一次后到秋原町的公园可以找到一个女孩子。她看到了那些被洛克人击败的V3版NAVI的亡灵。将除了フォルテ外所有NAVI的V3版击倒后再和她对话，然后下一次变身的时候就会出现这个サイトスタイル了。







GBA	FUUKI	RPG	1～2人
	2002年3月28日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

文：CT

妖怪道 ようかいどう





很久以前，在还有武士的时代，人们和一些不可思议的生物一起生活着。这些不可思议的生物被称作“妖怪”。妖怪们虽然平时可以和人类和平相处，但在乱世中就会胡作非为、作恶多端。人们把这称作是“恶果”或“报应”，从心理上普遍接受这一现象。之后，战争结束，武士也没有了，人们构筑起了自己和平幸福的生活。很快，200年的时间过去了……

也许是和平时期太长了，人类已经渐渐忘记了妖怪的存在。不过最近从报纸上得知这个国家很快就要爆发战争了。我的名字叫夜叉王(ヤシャオウ)，从祖上开始一直从事“退魔师”这个职业。所谓退魔师就是帮助别人消灭妖怪来获取报酬。不过在如今这年代，只有一些老人家才相信有妖怪存在，也就是说我基本上就赚不到什么钱，所以总饿肚子。不过饿肚子的也不光是我一个，在我的小本子（祖传下来，能够把妖怪收进去的笔记本）中一直跟随着我的一个妖怪河獭（专门代替我和妖怪打架的）也饿好几天了。老这么呆着也不是办法，还是尽快出去找点事做吧！

一ノ户村

在村中，将所有的妖怪退治并得到了不少报酬，但却在村的西边看见了シッタラ。他的样子很奇怪……原来，他们鬼道众一伙将魔王酒吞童子的妖怪们全部放了出来，世界又一次被妖怪所危害……

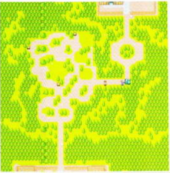
到村长那里，说明了シッタラ的奇怪举动。在听说了附近的森林也有许多妖怪出没后，主角前去治退。



村外森林

途中有3个宝箱。在这里，主角遇到了一个抢劫司机大叔运送的货物的妖怪。它的实力不高，可轻松击败。

在击败妖怪后得知，大叔是送货物到主角的村里去的。正好森林里的妖怪已经治退完毕，为回村图个方便，主角上了他的车。在车上与司机大叔交谈后得知，大叔的村子也遭到了妖怪的袭击，车辆运输等都受到了它们的阻挠。在见识了主角治退妖怪的本领后，大叔言辞恳切



地拜托主角帮忙消灭他那里的妖怪。

回到村庄，主角向村长报告了森林中发生的情况，却见村长紧锁眉头。原来，那些被解除了封印的妖怪们，一下子变得凶恶异常。那是因为，在这个表面看似和平的世界，战争，正在悄然无息地来临。因战争而生的“暗之空气”也渐渐聚集了起来，而那些被解放的妖怪们又最喜欢这样的空气。这空气，能将它们残暴化。如此下去，真正的大战也许很快就要因此而爆发，世界也会因此而灭亡……说完这些，村长表情严肃地命令主角赶在那一切发生前，治退所有的妖怪，拯救这个世界。

二子町

应司机大叔的拜托，主角穿过森林来到了这里。在车站里打听到，最近妖怪都出没在镇上的仓库中。正因此，仓库中的石炭也无法取出。

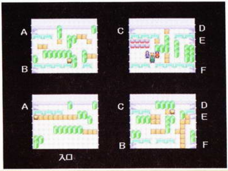


仓库

来到仓库的最高层，真是冤假错案，没想到在这里又一次见到了シッタラ他们。果然，这一切都是他们在搞鬼。他们留下其中一个作主角的对手，其他人全部逃之夭夭……

注：从这里的BOSS开始，敌人会出现不只一个。就像《口袋》那样，出现一个又来一个，直到打败全部敌人才算结束。

回到车站，看来妖怪已经被击退了。但是在车道上却不知被谁放置了一块大石头。这样火车就被困在车站无法发车。无奈之下，来到村中的ダイナマイト名人ゴロー家，希望能用ダイナマイト炸开石头。谁知道他却被妖怪缠身，大病中……

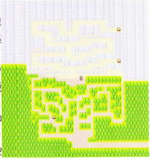


采石场

在治退了ゴロー身上的妖怪后，按照他的指点，来到了采集场寻找ダイナマイト。在最右上角找到后返回他家，再去车站便可。

注：途中的石像可以回复HP。

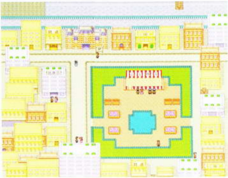
在车站，又一次遇到了阻止主角前进的鬼道众コンゴウ。一场战斗之后，他被警察逮捕了起来……



回到一ノ户村向村长禀报最近发生的事情，村长喃喃自语中说主角与シッタラ是命运中的2人……这到底是什么意思呢？

三ツ屋町

这里是一座很大的城市。主角一路上来到百货商店，却得知这里也遭到了妖怪的袭击，大楼被迫停业。而楼前的一位小姑娘，因为买不到她制作“超级机器人”用的部件而烦恼。在接受了商场经理与小姑娘二人的拜托之后，主角进入了商场，开始治退妖怪。



百货商店

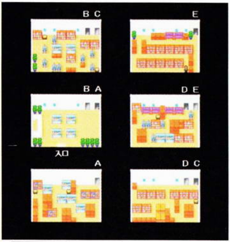
来到商场最上层，发现原来这一切又是鬼道众干的。二话不说，开战！

治退妖怪后，回到小姑娘ハズキ的家，本以为这下可以买到部件，成功作成超级机器人后参

加发明大会，却……

在她家里面，又是鬼道众的人！是ゼネコ这家伙将超级机器人给破坏了……

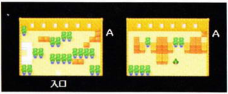
要修好机器人，需要“万能电池”、“强力力ゴム管”、“两手なべ”这3样部件。而百货商店却没有卖的……看着嚎啕大哭的ハズキ，主角看来已经没有选择了，赶快去帮她寻找这3种部件吧。(这里必须选第二项)



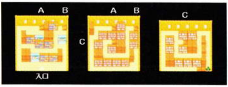
三ツ屋町南



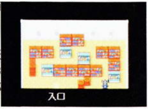
サキ的大楼



タマガワ的大楼



タツ的大楼



在镇上的南侧，分别在タツ、タマガワ、サキ的楼房中治退妖怪。成功后他们3人会送给主角那3种部件。

回到ハズキ那里，二人开始了机器人的修理工作……然而，直到发明大会开始，仍然没能将其修好。二人沮丧地去参观大会，却发现先前出现的那些鬼道众的家伙们站在了颁奖台上！原来，他们制作的“妖怪退治机”得到了大奖！人们却无一知道这其中的阴谋……

大会结束后，主角来到南侧的演艺场，准备打败那些骗子讨回公道，却被门前的机器人拦住。再次回到ハズキ那里，她带上刚刚完成的超级机器人前来助阵。有了她的帮助，主角成功打败了鬼道众，揭穿了这场骗局。

四ツ木村

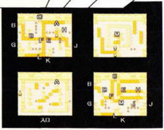
乘火车来到了雪村。这里寒冷无比，却又是什么原因呢？

打听之下得知，原来这里被妖怪雪女给施法降下大雪。去五色泽的路也被大雪给封了。继续



打听时，在一房间里见到了一位叫カンナ的女子，在如此寒冷的天气里她却穿着极单薄的衣服。细问之下她才极不耐烦地告知原来一切都是靠カイロ的帮助她才能保持暖和的身体。

古寺

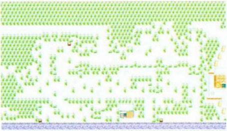


在村中的古寺中，找到了カイロ，并治退了已经将这里作为巢穴的妖怪。现在可以

不怕受冻了，去森林里消灭雪女吧！

森林

在森林的小屋中找到雪女并打败她，天气重新暖和起来。现在可以去五色泽了。(坐火车或者步行都可以)

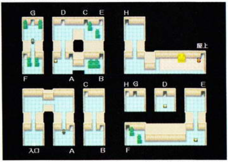


五色泽

在这里主角听说了有非常可怕的宗教在流行的事情。看来这件事八成又是鬼道众在搞鬼了。本想前往他们开的会馆去大闹一番，却被门口的电子锁所困——没有ID卡的话，任何人都休想进入。



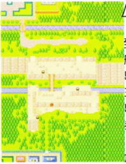
在镇上的一间民家里，主角见到了一位女孩子，原来她也是个妖怪使。自负的她见到主角便要求挑战。不要留情，狠狠地打这家伙的PP一顿吧！胜利后，得到ID卡。



闯入馆中，连续打败了3个鬼道众后，警察也察觉了他们的阴谋而前来逮捕。被逼到房顶的“波霸”ミロク已无计可施了，这时一艘飞行船却突然出现，将她救走。并向南方的六车町飞去……

五色泽～六车町之森

六车町



穿过森林，主角赶到六车町。但看来飞行船已经先一步往“向う岛”的方向飞去了。而主角却没有前往“向う岛”的旅船的“乘船券”……

在一间民家中，主角见到了一位柔弱的小姑娘キサラギ，因为她从小体弱多病，所以无法进行长远的旅行，但这恰恰又是她最渴望的。抱着怜悯的心情，主角与她聊了起来，并且告诉了她许多自己外出的见闻。



在海边见到了一位外来的妖怪使ローズ。她这次旅行的目的就是为了修行。不用犹豫，与她一决胜负吧！战斗胜利后，ローズ会告诉主角许许多多她修行时所遇到的趣闻轶事。

再次来到キサラギ家，将ローズ告诉自己的事情聊给她听后，她不禁又羡慕，又沮丧。将乘船券交给主角后，她告诉主角，海对面的世界并不像ローズ说得那么好……因为她在海边收到了一个用瓶子装的信，内容是希望有人能救救他们被妖怪欺压的村子……遇到这种事，主角当然不能置身事外，答应到了海对面会帮信的主人治退妖怪。

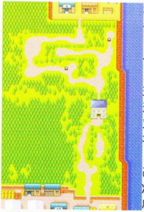
七船町



下了船，这里没有发现有任何的问题。四处打听，周围的人也都没有一个知道鬼道众的。但主角却听说北方的森林中有一所妖怪研究所。事不宜迟，立刻动身吧。

七船町～八ツ桥村之森

进了研究所，主角见到了研究家フランク。



在表明了自己的身分与旅行目的后，フランク却说不让他通过这里。为什么呢？因为他认为现在以主角的实力还不是酒吞童子的对手……主角当然不服。于是，フランク便决定让他与自己的孙子アル来对决一次。只有胜利后，才能通过这里。

八ッ桥村

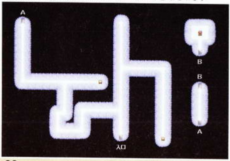
本想直接穿过八ッ桥村，前往鬼道众的所在ウラ山的，却得知路上必经之地有一座桥坏了。而这里的人都板着脸，态度非常的恶劣，似乎他们隐瞒着什么事情……



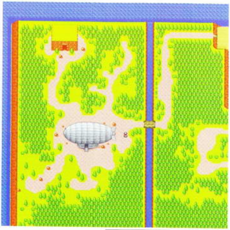
在一间民家中，遇到了一位渔民的女儿ムッ。闲聊之中，主角无意中提到了在六车町的キサラギ说到的那个装在瓶子里的信的事情。ムッ听了大吃一惊，极力挽留主角在她家住一晚上……

海边之洞

第二天一早，主角来到海边，ムッ告诉了主角，现在这个渔村正被住到海边洞里的妖怪欺凌。这个村子本来就很贫穷落后，如果再不能打渔的话就完了。ムッ当初伤心之余抱着最后一线希望，写了一封求助信，等待着海的彼岸的消息，没想到真的有人来救他们了。听完这些，主角进了洞中……



ウラ山

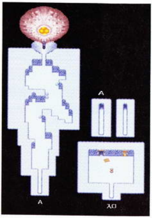


飞行船

封印之洞



赶到封印之洞，但见シッタラ、ミロク二人已经到了酒吞童子的封印前。难道……他们真想把童子的封印解除？



ミロク害怕シッタラ无法控制住解除封印的童子，而竭力劝说他不要再做这样的傻事，但シッタラ却全然不顾。主角上前本想与之大战一场，却被争强好胜的ミロク抢先挡在面前……终于，封印还是被解除了……解放的童子，立刻附在了シッタラ的身上，瞬间消失得无影无踪。

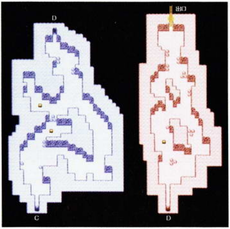
童子在一瞬间就消失了……从洞外的村民那里打听到，他很可能是去了三ッ屋



町，于是赶快赶去乘船……

谁知到了七船町才知道，这里所有的船只都被童子给破坏了！问问周围的人，也都说现在再也无法离开这个海岛了……

再去八ッ桥村找ムッ商量。她听说此事，联想起童子被封印的洞在海岛上，而他的手下们却被封印在主角的村子里……难道说……



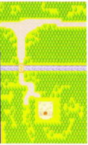
了解情况后，从封印之洞穿过去，谁也没有想到，主角又回到了一ノ户村……

向村长汇报了当前的情况，村长认为主角现在是绝对不可能战胜童子的——现在的童子，是与シッタラ在一起的——也就是说，他是半妖。而主角虽然有众多强大的妖怪同伴，却无法跟一个不是完全的妖怪的家伙战斗。于是，村长建议主角前往传说中的修行之塔修行。一是为了提高自身实力，同时，也是为了在塔中找到200年前出现的，主角的祖先使用过的能将シッタラ和童子都切开的武器……



五色泽～九宝村

传说之塔在九宝村。从五色泽可以到达。



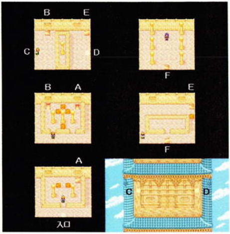


九宝村

修行之塔，就在这里，快进去吧。

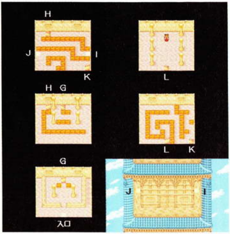


左侧修行塔

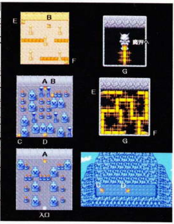


右侧修行塔

打败了塔中武器的守护者ミナ后，她将アシュラ之剑送了主角。现在，赶快去三ッ屋町打败童子吧！



童子之城

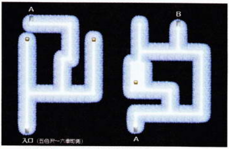


靠以前的伙伴，甚至鬼道众众人的帮助，主角得以进入魔界，终于找到了童子。趁他大意之时，成功地将其与シッタラ分开，最后的战斗开始了……

分支剧情

在五色泽周围的森林中，有两个相连的地洞。虽然这跟游戏正常的攻略毫无关系，但却可以满足一下探险者的需要吧……不过话说回来，里面的妖怪可是非常强力的哦。

五色泽～六车町的森林洞窟

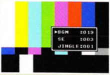


五色泽～九宝村的森林洞窟



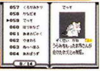
秘技——音乐欣赏

在游戏刚开始，输入主角的名字时，输入“サウンドきく”就可以进入音乐测试模式。



秘技——妖怪图鉴

输入“じてんみる”的话，进入游戏就能直接得到全部108个妖怪的图鉴。



游戏中的MM

游戏中每个地方几乎都住着一位MM（就是之前主角在旅途中遇到的那几位）。平时可以找她们聊聊。次数多了，她们会非常开心，就会送你一些特别的物品，或者让你免费住宿等。



魔法一览表

No.	魔法名	属性	MP	效果
001	ひのたま		1	威力为2倍的魔法攻击
002	すいあつ		1	
003	すなかけ		1	
004	つむじかぜ		1	
005	バルカン		1	
006	くろだま		1	
007	こくえん		1	
008	ミサイル		1	
009	いあいぎり		1	
010	パンチ		1	
011	あわ		1	
012	まきつき		1	
013	でんげき		1	
014	しょうげきは		1	
015	つららなげ		1	
016	いわなげ		1	
017	どくろだま		1	
018	ひのたま5		2	威力为4倍的魔法攻击
019	すいあつ5		2	
020	すなかけ5		2	
021	つむじかぜ5		2	
022	バルカン5		2	
023	くろだま5		2	
024	こくえん5		2	
025	ミサイル5		2	
026	いあいぎり5		2	
027	パンチ5		2	
028	あわ5		2	
029	まきつき5		2	
030	でんげき5		2	
031	しょうげきは5		2	
032	つららなげ5		2	
033	いわなげ5		2	
034	どくろだま5		2	
035	ひのまつり		4	威力为7倍的魔法攻击
036	みずびたし		4	
037	すなまみれ		4	
038	たつまき		4	
039	みだれうち		4	
040	くろまみれ		4	

041	けむりじごく		4	
042	ミサイルあめ		4	
043	みだれぎり		4	
044	たこなぐり		4	
045	あわまみれ		4	
046	ぐるぐるまき		4	
047	だいでんげき		4	
048	ちょうげきは		4	
049	つららまみれ		4	
050	てんぐつぶて		4	
051	どくろづくし		4	
052	じょうねつ		1	提高自己原有攻击力的10%
053	みずのちから		1	回复自己的体力的30%
054	はるのかぜ		2	使对手“睡眠”
055	どくのこな		2	威力为2倍的魔法攻击，并且使对手中毒
056	めくらまし		1	使对手处于“暗黑”(失明)状态
057	あんこく		1	使对手处于失明状态
058	しんけいガス		1	使对手的攻击力下降10%
059	いかく		1	使对手的攻击力下降10%
060	てつのたて		1	提高自己10%的防御力
061	はだかじめ		3	威力为2倍的魔法攻击，并且使对手睡觉
062	あわバリア		1	提高自己10%的防御力
063	とりかぶと		2	威力为2倍的魔法攻击，并且使对手中毒
064	じゅうでん		1	提高自己10%的攻击力
065	やさしいうた		1	使对手的防御力下降10%
066	しもやけ		1	使对手的防御力下降10%
067	いしのたて		1	提高自己10%的防御力
068	のろいのうた		2	使对手处于“诅咒”状态
069	じょうかのひ		1	回复自己体力的30%
070	どくのあめ		2	威力为2倍的攻击魔法，并且使对方中毒
071	めつぶし		1	使对手失明
072	ねむりぐすり		2	使对手睡觉
073	げんかく		2	使对手混乱
074	よるのやみ		2	使对手睡觉
075	どくガス		2	威力为2倍的攻击魔法，并且使对方中毒
076	えんまく		2	威力为1.5倍的攻击魔法，并且使对方失明
077	かねのうらみ		2	使对手处于诅咒状态
078	たたみがえし		4	使对手能使用的卡片行数下降一行
079	しょうどく		1	自己的体力回复30%
080	やくそう		1	自己的体力回复30%
081	でんこう		1	使对手失明
082	げんちょう		2	使对手混乱
083	すいま		2	使对手睡觉
084	ずつき		3	威力为4倍的攻击魔法，并且使对手混乱
085	のろいのさら		2	威力为2.5倍的攻击魔法，并且使对手中诅咒
086	かえんじごく		3	威力为8倍的魔法攻击
087	しんとうあつ		2	吸走对手20%的体力，并用来回复自己的体力
088	すそめくり		4	使对手能使用的卡片行数下降一行
089	すなあらし		3	威力为8倍的魔法攻击
090	ちゆのひかり		1	回复自己体力的30%
091	くろいあめ		2	威力为2倍的攻击魔法，并且让对手中毒
092	さいみんガス		3	威力为2倍的攻击魔法，并且让对手睡觉
093	だいばくは		3	威力为8倍的魔法攻击
094	かねのちから		2	使对手混乱
095	たいおとし		3	威力为8倍的魔法攻击
096	しょうかえき		3	威力为8倍的魔法攻击
097	うらがえし		4	使对手能使用的卡片行数下降一行
098	せんボルト		3	威力为8倍的魔法攻击
099	こもりうた		3	威力为2倍的魔法攻击，并使对手睡觉
100	しゅりけん		3	威力为8倍的魔法攻击
101	いしおの		3	威力为8倍的魔法攻击
102	のろいのくぎ		2	威力为2.5倍的魔法攻击，并使对手中诅咒
103	じかびやき		3	威力为8倍的魔法攻击
104	だいこうずい		5	威力为9倍的魔法攻击
105	しんくうぎり		5	威力为9倍的魔法攻击
106	だいじしん		5	威力为3倍的魔法攻击，并使对手能使用的卡片行数下降一行
107	てんのさそい		2	使对手混乱
108	あんさつ		5	威力为9倍的魔法攻击
109	ねつじょうき		5	威力为9倍的魔法攻击
110	じばく		5	将自己体力的90%转换成攻击力攻击对手，而自己则剩下10%的体力
111	まさむね		5	威力为9倍的魔法攻击。
112	さかさおとし		5	威力为9倍的魔法攻击
113	どくのあわ		5	威力为4倍的魔法攻击，并使对手中毒
114	きれいなとげ		5	威力为9倍的魔法攻击
115	1まんボルト		5	威力为9倍的魔法攻击
116	おとたち		5	威力为9倍的魔法攻击
117	きゅうれい		5	威力为9倍的魔法攻击
118	いんせき		5	威力为9倍的魔法攻击
119	おもてへでろ		5	威力为9倍的魔法攻击
120	かじばあらし		4	使对手能使用的卡片行数下降一行
121	きせきのみず		3	完全回复自己的体力
122	やさしいかぜ		1	下降对手10%的防御力
123	つちのかべ		1	提高自己防御力的10%
124	てんのさばき		4	威力为7倍的魔法攻击
125	やみのさそい		2	使对手混乱
126	さいるいガス		2	威力为1.5倍的魔法攻击，并使对手失明
127	やせがまん		1	提高自己防御力的10%
128	いはさんじつ		3	完全回复自己的体力
129	じだんだ		4	使对手能使用的卡片行数下降一行
130	ぬれてにあわ		2	吸收对手20%的体力，并转换成自己的体力来回复
131	きゅうしゅう		2	吸收对手20%的体力，并转换成自己的体力来回复
132	でんショック		3	威力为4倍的魔法攻击并使对手混乱
133	いぬぶえ		3	威力为8倍的魔法攻击
134	つめたいかぜ		4	使对手能使用的卡片行数下降一行
135	おもいからだ		3	威力为8倍的魔法攻击
136	かなしばり		3	威力为2倍的魔法攻击并使对手睡觉



自制机器人GX

文：LIKY

GBA	NOISE/NINTENDO	A·RPG	1～2人
	2002年7月26日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元



一大早我就被妈妈叫醒，差点忘了今天是自己生日。妈妈告诉我爸爸送生日礼物来了，我兴奋得一下子爬起来，礼物竟然是做梦都想得到的自制机器人，而且是最新型的X－雷（X－レイ）机体，我简直高兴得无法用言语来形容了。正好我的死党洋介（ユウスケ）跑来，我得意地向他炫耀了一番。



「これは、パパからのささやかなプレゼントだ」

完成了对X－雷的视线注册（アイコンタクト・レジスター），我和洋介来到机器人中心（ロボステーション），这里是专门举行机器人对战的场所，大量

操作方式

游戏的操作方式有A、B、C三种类型，也可以自己来设定键位，而游戏默认的操作方式为A类型，所以下面就以A类操作方式为例来介绍。

A	冲刺
B	α SHOOT
R	炸弹
L	辅助武器
R+B	β SHOOT
L+R	特殊动作

的COMMANDER（コマンダー，操纵自治机器人的操纵者统称为COMMANDER）都汇集在这里对战。

在服务台交费后，被告知明天才能得到会员证，所以明天才能正式参加大会，但是现在能够进行对战。服务小姐向我们介绍中心的设施和大致情况：现在在中心进行的战斗称为“GX战斗”，对战的场地被称为ゼロGホルセウム，即无重力空间……其实这些对我们来说已经熟悉得不能再熟悉，所以当那位不知趣的小姐还想罗嗦下去时，洋介礼貌地打断了她。于是，开始了我的第一场战斗。

参赛菜单

组装机体：按R键能够察看零件的状态，按L键能够练习。
对手情报：查看对手的机体状态。
场地情报：查看地形。
大会情报：查看参赛选手。
退出大会：退出大会。
攻略建议：关于游戏的各种基本知识。
存档：注意下次读取进度时会退出大会，但会保持存档时的状态，也就是说你的大会报名费算是白交了。
战斗开始：开始战斗。（直接按START键也是开始战斗）

第一战的洋介简直是个大傻，竟然不会攻击我，我也正好来熟悉操作。

“洋介先辈，你也在。”一个漂亮的小MM出现在我们面前，“你刚洗过澡了吗？洋介前辈。”

洋介：“什么？有这么打招呼的吗？”

洋介给我介绍，原来这位女孩是低一年级的学妹，名叫瞳（ヒトミ）。瞳也是一个对战初学者，在她的要求下，我与她也开始了一场战斗，当然了，她不是我的对手。我们的战斗引起了一个叫ヒコマロ的家伙的注意，这个高傲的小子仗着自己叔叔是制作自制机器人的ラムダ会社的社长，平时总是目中无人。当他看到我的X－雷机体，他一定要与我比试一番。大概看到我是初学者，他送了一把连射加农（ガドリンクキャノン）给我，以作公平，不过我却没有因此而手下留情，很快结束战斗让他心服口服。

炸弹（ボム）的属性

炸弹的名称后面都会有一个英文字母标记，这是代表它的属性，也决定了炸弹命中对手后的效果，具体如下：

P	命中对手时将对手弹远
R	命中对手时将对手拉拢
U	命中对手时将对手向上弹飞
D	命中对手时将对手向下弹飞
S	命中对手时使对手暂时行动不能



说到连射加农，真是一件不错的武器，不仅射程远，攻击力也很强劲，一梭子子弹就能够让对手倒地，而且最方便的是β弹能够穿透墙壁，绝对是强力武器。

第二天一早洋介就来找我，我们一起吃过早饭，出门的时候瞳也来了，正好一起去中心。从服务小姐那里得到许可证（ロボライセンス），终于能够参加大会了，而且以后也能凭这个许可证去商店购买零件。

热心的服务小姐继续向我们说明，战斗分两种，大会战斗和自由战斗，大会战斗能得到奖金和奖品，而自由战斗是练习和研究用的。大会最初有C、B、A 3个级别，而最高级的大会是GREAT ROBORT CUP（グレートロボカップ），只有取得了A级冠军后才能参加，这是世界上最高级别的大会。

因为开始没钱，我只好参加C等级不要参赛费的杯赛。第二战我碰上一个叫真作（シンサク）的人，我以前听说过他，他家里很穷，收集垃圾自己制作机器人，不禁让我很佩服。不过他的实力也真是很弱。两战过后我轻松得到第一名，得到赏金马上来到商店街，购买零件。

继续参加C级别的大会，随着奖杯一个个到手，我认识了许多新朋友。首先是一个叫眉墨（マユズミ）的人，他是去年的GREAT ROBORT CUP的亚军，决赛时因为急病发作被送进医院才告负。不过经过手术后，他现在似乎已经完全无碍了，上个月刚出院。另外一个是叫葵（マモル）的人，曾经是GREAT ROBORT CUP连续3年的冠军，被称作“传说的人”。最后一个家伙不太讨人喜欢，他名叫幸四郎（コウシロウ），刚从国外回来，也是两度夺得GREAT ROBORT CUP的冠军。他的言语非常狂妄，而且别人对他的风评也不太好。作为去年GREAT ROBORT CUP的冠军，他根本没将我们放在眼里，不过我下决心到时候会给他点厉害瞧瞧。

终于迎来了C级别的大师赛（ランクマスター战），这可是升级战，只要取得了这个杯赛的胜利，我就能参加B级别的战斗。前两个对手根本没对我构成威胁，倒是第三战的ヒコマロ让我费了不少手脚，不过最后胜利者还是我。



（ヒコマロ使用的是攻击力极为强劲的短枪，一发就能让你倒地，不过因为射程短，他想方设法与你接近，而且它的机体在冲刺中能够隐身，经常会突然出现在你面前给你一枪，所以必须打运动战，要不停地往宽敞地方移动……而且要注意不要胡乱用枪攻击，当画面放大时再攻击，因为画面放大表示对手接近你，这时候攻击即使他隐身，子弹也能打中他。）

终于升级为B级了，洋介和瞳都来祝贺，这时葵来到我面前。

"LIKY，有时间吗？有些话要对你说。"

洋介抢着回答："什么话？"

"这里说不方便，到警察局来吧！"

警察局

葵："先到署长那里去打个招呼吧！"

一起来到署长办公室，



署长："哦！你就是LIKY，精神不错啊，看到你就想起了我小的时候……"

葵："我们这位署长年轻时可是非常有名的警员，让罪犯闻风丧胆，号称'オニのシグミツ'。"

经过一番互相介绍后，开始进入正题，原来署长要交给我们一个任务。

"你们知道二阶堂集团（ニカイドウ·グループ）吗？"

瞳："嗯？是制作电器产品和开办银行的二阶堂集团？"

署长："对，不过表面上他们是普通的公司，背地里却干着各种勾当。警察局的葵警官正在对他们展开调查。"

"啊！"洋介吃惊得叫了一声。

"现在，这个调查需要你们的帮助。"

洋介："呃？我们？"

"嗯！"

"有你们的帮助这件事情才干得成。详细情况葵警官会向你们说明的，我还有会议，失陪了。"

我们听得一头雾水。

葵："好吧，我来向你们说明吧，那么从哪里说起呢？"

"还是先说说二阶堂吧！"

葵："二阶堂集团刚才已经谈到了，它是一个集家电、造船、商社、流通等各种经营于一体的大型集团企业，员工超过9000人，全世界有150家分公司的大型企业。社长29岁的二阶堂伯尺是二阶堂家族的12代子孙。"

瞳："啊，我家里的冰箱就是二阶堂的。"

葵："嗯，最近，他们的量子芯片也很有名。"

瞳："量子芯片？"

葵："是利用量子力学的高技术制造出来的电脑零件。"

瞳："呼！不懂，但听起来很神奇。"

洋介："对了，最近二阶堂制造的自制机器人的机体和零件也多了起来。像池田先生用的アイアンレオ就是二阶堂产的。"

葵："没错，但是很早就开始听说二阶堂不好的传闻，他们似乎与黑社会有暗中的联系。"

"黑社会？作恶？"

"嗯，通过目前的调查，我们怀疑他们利用自制机器人的技术制造兵器。"

"兵器？将自制机器人用作战争的道具？"

"没错。"

"但是，以自制机器人的大小对坦克和战斗机等根本构不成威胁呀？"

"那么说没错，但是，并不是用作上前线的兵器呀！以自制机器人的大小可以用在很多地方。比如说盗取敌人基地的秘密情报或是暗杀敌方重要人物……"

瞳："那样也算兵器呀！"

洋介："那现在有证据吗？"

"准确地说……没有。但是也并不是全无依据。一个月前发生过能量研究所事件，你们知道吗？"

瞳："唔，好像听说过，有窃贼进入了能量研究所。"

"没错，还有一个警卫员受了伤。能量研究所正在进行核融合能量和未来能量的研究，当然，这些研究都会用到自制机器人上。"



洋介："犯



人捉住了吗？”

葵：“还没有，而且还不知道犯人的目的。”

“那什么被盗了？”

“奇怪的就是这个，什么也没有被盗，而且电脑也没有被侵入的迹象，没有留下任何线索，完全是职业手法。”

“那这个说明什么呢？”

“这件事情一直都在保密中，你们也要保守秘密。”

“当然。”

“那好，我们继续。实际上，发生事件的那天晚上，研究所的监视仪监测到一台神秘的机器人”

说着，葵警官给我们看录像。通过慢镜头回放我们才看清，那是一台红色的自制机器人，是LIGHTING SKYER型机体。

“没有后来的录像了？”

“没有，监视仪被破坏。它以恐怖的速度破坏监视仪，立刻溜走。”

“那有没有找到控制它的COMMANDER呢？”

“没有，至少在研究所周围50米以内没有看到。”

“难道是‘自律机动型机体’？”

瞳插嘴道：“什么是自律机动型机体？”

洋介解释说：“就是不需要COMMANDER的操纵，能够自己思考行动的机体。”

葵接口道：“但是，我们警察局的人不认为那是自律型机体，因为那个机体的行动方式非常聪明，比如说它懂得最先破坏监视仪。”

“哦，也对，现在的自律型机体一般也只用于对战，像那么聪明的机体应该还没有，那到底是……”

“应该是COMMANDER在进行‘远隔操作’。不过，能隔着这么远进行精确的操作，操纵者一定不是普通人，至少是GREAT CUP冠军级别的人物。”

“那我们这次的任务到底是什么呢？”

“是这样，大概一周前我们得到情报，机器人中心里面有二阶堂集团的间谍出入。”

“啊！”

“所以，你们要在会场进行秘密的调查，看到大会参赛者中有奇怪的家伙就要来报告。”

“为什么把这么重要的事情交给我们呢？我们还是小孩子呢？”

“的确是有点难为你们，不过凭你LIKY的实力，相信能够慢慢取得各个杯赛的冠军，这样你就能遇到许多COMMANDER……本来我们是准备要眉墨君来帮忙的，但是他却以身体不好而拒绝了……”

葵继续说道：“好了，该说的都说完了，你们决定接受这项艰巨的任务吗？”

“当然接受。”我毫不犹豫的接受了，因为这任务听起来非常刺激。

从警察局出来，我们又来到商店街，又有一家新店开张了，我买了一把レイフォールガン，用起来还挺顺手的。（这把枪可是在日本玩家的武器投票中得票率最高的枪，不过个人还是喜欢ガドリンクキャノン）

下面就该去展开调查任务了，去机器人中心参加比赛，寻找古怪的人。但是打完B级别第一个杯赛，一个可疑的人都没有发现。这时传来广播：“マカノ市LIKY赶快到会场门口与朋友勇雄（イサオ）联系。”勇雄？我根本不认识啊，到门口才发现是葵打来的电视电话，原来他为隐藏身份才起了个勇雄的假名。葵要我们赶快来警察局，有东西给我们。

来到警察局，原来葵调查到一个暗之对战场，暗之对战场是一个地下的机器人斗技场，观战者都可以赌钱，也就是说，战斗成了赌钱的工具。（机器人中心使用的Sv是代用币，而暗之对战场使用的是真正的钱，这是法律禁止的。）而且这个斗技场出现了大量的违法型机体。违法机体威力极强，会对人造成生命危险，所以政府是严厉禁止的。

听到这个情报，我不禁问道：“这个与二阶堂有联系吗？”



“我们推测，暗之对战场很有可能与他们有联系。”

看来我们要去那里打探打探了，在确定那个斗技场的地点后，我们正准备出发，却被葵警官叫住。

“这是进入暗之斗技场的‘暗之会员证‘，还有这个，微型通信末端PMT（POLICE MOBILE

TERMINAL)，它具有通话、摄影、GPRS等功能，最重要的是他不会被监听，有什么特殊情况可以利用它来联系。”



离开警察局，我跟洋介来到海边，洋介回想起这几天的经历，兴奋得不得了，当谈到警察局的署长，他问我还记不记得他的外号，当然了记得了，“オニのシグミツ”。然后他又问我最近调查的企业叫什么——“二阶堂集团（ニカイドウ·グループ）”。录像中看到的研究所叫什么？——“エネルギー研究所”了。地下斗技场——“暗バトル场”；携带末端叫什么——“PMT”。最后洋介问到明天去哪里？当然是“暗バトル场”，那暗之对战场在哪里？——街道外“街のはずれ”。终于应付完那个罗嗦的家伙，回家。

第二天一早就被洋介吵醒，一起去暗之对战场。

出了房间看到瞳也来了：“为了怕你们两个溜走，没有办法，我只好这么早就来了。去暗之对战场吧，我也要去哦。”真没办法，只好带上她了。

在那个古旧的洋馆前，我们按了几次门铃，终于出来一个西装革履但面色古怪的人，看起来像是一个管家。看到了会员证，他也不多说什么，领我们进去。穿过漫长溪黑的走道，眼前出现一个明亮的大厅。在那个人的解说下，我们得知这里就是暗之对战场的会场。大会分为水、土、风、火4个，都是3轮淘汰赛，而4个杯赛的最后一轮是面对被称作“四天王”的人物。

我正准备参加大会，却被告知必须有参赛证，原来会员证只能够来到这里参观，而参加大会必须有参赛证。只有返回警察局。



找到葵警官，说起参赛证他也竟然不知道，不过他说会调查，有进展会通知我们。

继续去中心参加B级别杯赛，胜利后葵警官打来电话，告知参赛证的事情有进展，立刻来到警察局，还以为他拿到参赛证，哪知并没有。葵警官给我一个“纳米探测仪”（ナノ·サーチャーナ），这个仪器能侦测到人体内的“纳米机器”（ナノ·マシン）。二阶堂集团间的人体内都植入了这种纳米机器，因为纳米机器能够让人体细胞活性化，让战斗力提升为原来的1.5倍。而这些人手中都持有地下斗技场的参赛证，所以只要利用纳米探测仪找出他们，就能从他们那里得到参赛证。而现在机器人中心就有二阶堂的间谍，所以下一步就是去中心找出他们了。

来到中心，先去休息室（ラウンジ）打听情报，从旁边的一个戴帽子小孩那里得知，最近神崎（カンザキ）经常出入奇怪的场所。看来先去找他。

在选择大会的画面，按R键查看参赛选手，找到神崎参加的那个杯赛，我立刻报名。在第二轮比赛中与神崎相遇，将他打败后“纳米探测仪”果然发出奇怪的声音，看来他就是二阶堂的间谍，正待上前盘问，却不小心让他逃走，立刻与葵警官取得联系，他要我们不要轻举妄动，他会派人跟踪，我们则继续比赛。

当我得到这个杯赛的冠军后，葵警官也传来好消息，已经将神崎抓获，并得到了“水之参赛证”。立刻去警察局取吧。

拿着水之参赛证后再次来到地下斗技场，顺利地参加了水之大会。果然如先前葵警官所说，这里几乎每个参赛者都使用违法零件，让我打得辛苦异常。打到第三轮的决赛，名叫卡米拉（カミーラ）的操纵者竟然使用远隔操作来控制机器人，这不禁让我们联想到能量研究所事件，看来被盗事件的确跟这里有关系。

回警察局报告后，我们继续在机器人中心打听，在休息室又听到新情报：“听说罗巴特（ロバート）在自己体内注射某种东西……”

在B级别第四项杯赛的参赛选手中找到他的身影，立刻参加，战胜他后果然探测出他身上的纳米机器，提到参赛证的事情，他倒爽快地答应给我们，但是要我们必须保守秘密，答应他后得到“土之参赛证”。

地下斗技场参加土之大会，最终战的对手又没有露面，我还听到猛兽的叫声……

打听到下一个可疑的人是茜（アカネ），但是在C级和B级的杯赛选手中没有他的身影，看来只有先参加B级升级战。

胜利后，欧洲冠军卡恩（カーン）出现，原来他是来报仇的。当年在他不在的时候，幸四郎到欧洲将那里的COMMANDER全部打败，这令他很是生气，于是专门赶到这里来参加大会。

参加A级第一个杯赛时发现了茜的身影，胜利后花了300Sv从她那里买到“风之参赛证”。然后我立刻去参加地下的风之大会，获得胜利。



再次来到休息室，遇到一个叫亮（リョウ）的男子，看他言语奇怪，很可能就是二阶堂的间谍。在A级第二个杯赛的决赛中我又遇到了他，但是当我打开纳米探测仪，对他却完全没有反应，难道他不是间谍？看到我的纳米探测仪，他似乎明白了我们的企图，突然大笑起来，最令我们吃惊的是他竟然给了我们“火之参赛证”，然后飘然离去，简直令我们百思不得其解。

参加火之大会，在最终战中我看到对手的机体竟然就是能量研究所事件中的那个红色机体，我越来越肯定这里的主人就是二阶堂集团的人了。

取得了水、土、风、火4个大会的冠军，我成为这里有史以来的第一人。

“主人想见见你，你觉得如何？有特别的礼物赠送。”那位管家对我说。

我很想见见那位幕后的老大，所以一口答应下来。

这次他带着我们往更加深的地下前进，走过更长的通道，前面终于看到亮光。礼堂正中的椅子上，一个戴着面具的男人出现在我们面前。

“是你要见我们？”我问道。

“嘿嘿嘿，是的，我喜欢有才能的COMMANDER。”蒙面人的冷笑让我有点不舒服。

“为什么？”我又问。

“我已经听说了，你们似乎一直在调查我？”蒙面人不答反问。

“什，什么？我不知道你说什么？”我开始装糊涂。

突然旁边的窗户发生异动，原来是那个傻傻的胖子深志（フカシ）跑来添乱，他偷听了我们与葵警官的谈话，一个人找到这里来了，他胡言乱语一下子就暴露了我们的身份，最后还因为得意忘形从窗户掉了下去。

现在情况紧急，我打开PMT准备与葵警官联系，但是却毫无反应。那个蒙面人得意地对我们说，“哼哼！这里是特殊金属做的房间，电波不能穿透的……你们还是束手就擒吧。”

看来别无选择了……

牢房里，我们意外地发现了伤痕累累的眉墨也在这里，原来他为了调查失踪的姐姐而来到这里。4年前某一天，他姐姐突然出走，他经过多方调查发现与这里有关，但是潜入这里时不幸被抓。

下面就该想想逃走的办法了。

瞳：“我说肚子痛要上厕所，骗守卫进来，然后洋介前辈就打昏他。”

洋介：“你漫画看多了吧。这么老套的伎俩也用？”

瞳：“那么就用诈降，反正要让守卫进来就行。”

“……”

不过也想不出更好的办法了，只有这样了，选择厕所方案（トイレ）。

“我要上厕所。”

“就地解决。”

“什么？我可是女孩子啊！”

“少废话，我这边忙着呢！”

从守卫那里传来打斗声，难道出了什么紧急情况？正在这时，深志出现在我们面前，原来刚才的打斗声就是他与守卫对战时发出来的，没想到他这次真的当了一回“救世主”。他打败了守卫，将我们放出。他得意地告诉我们，他从窗户掉下去后，无意中闯进了一间实验室，然后给自己注射了纳米机器。啊！我们吃了一惊。原来如此，难怪一下子变得这么厉害，能打败守卫。但是纳米机器的副作用使他现在说话都不正常了，竟然还吵着要与我对战。

从牢房出来后我们来到一间研究室，里面有很多被分解的机器人，似乎进行着研究。我突然发现一个保险箱，但是却需要密码才能打开。眉墨开始调查电脑，一番摆弄后发现了研究日记，上面记录了能变形的飞行机体——ライトニング・スカイヤ－的研究进程。原来研究员今天刚刚完成了新型的X－雷机体，但是上面突然传来命令需要紧急脱出，于是研究记录和新机体都来不及带走。这么看来，那个保险箱里很有可能是那个新型机体。

但是不知道密码，无法打开。

继续调查记录，上面记录着新机体的名称叫“X　スカイレ





イ”。对，说不定密码与新机体的名称有关。于是我试着输入密码——レイスカイヤー，果然成功，新型号的变形机体“雷SKYER”（レイスカイヤー）到手。

看到我的机体到手，深志非要与我较量一番，看他纠缠不休，我只好给他点颜色看看，新机体果然强劲，深志根本不是对手。

上楼后来到地下斗技场，这里没有一个人，但有不少自律型机体在守卫。一番打斗，不想触发了会场的自动防卫系统，所有的通道都锁住了，并且30秒之后会场要自爆，我们慌忙往外逃，眼看时间倒数到0，我们就要被炸成灰烬……万幸万幸，幸亏葵警官及时赶来救援，解除了自爆装置，否则后果不堪设想，我们都吓出一身冷汗。

与葵警官交谈后得知，因为还没有足够的证据，还不能逮捕二阶堂一伙，而且暂时也不知道他们的下落。看来这件事可以告一段落了。我决定专心参加大会，目标是GREAT ROBORT CUP的冠军。

轻松打完A级的所有杯赛，终于迎来了GREAT ROBORT CUP召开的日子，作为全世界范围内最高级别的杯赛，参赛选手都是有史以来最强的，不过经过那么多比赛的磨练，我的实力也非同小可，而且我已经作好了充分的准备。

第一轮，永远的对手洋介。第二轮，永远的NO.2次郎。半决赛，欧洲117连胜的冠军卡恩。决赛，去年的亚军眉墨。我终于获得了冠军，最后一战就是向上届的冠军幸四郎挑战了。但是会场突然通知，因为前面时间拖得太久，挑战赛延期到明天进行。

回到家中，从母亲那里得知瞳失踪的消息，我焦急万分。深夜，洋介把我叫了出去，他也得知瞳失踪的事情，我们几乎能肯定这是那个蒙面人干的，这时PMT突然响起，竟然是蒙面人打来的，瞳果然是被他抓走的。他要我们明天去他那里。虽然明天我要进行重要的挑战赛，但为了瞳的安全，我毫不犹豫地答应了。

第二天，我们乘坐ヒコマロ家的直升机来到魔集山（マシュウマウンテン）的树海，这里就是蒙面人所说的地点。稍微调查一番，我和洋介进入了地下秘密基地。在右边的房间，我们看到了蒙面人写给我俩的信：“我们来玩一个游戏，如果你们能打败我的4个手下，并成功到达我这里来，我就把瞳交给你们。”看来我们别无选择了。

在信的下面发现了“研究者的CARD KEY”，靠它得以进入里面房间。没想到里面竟然是错综复杂的山洞，转了一遍又一遍，终于将里面都摸清楚了。山洞里有火、土、风、水4个门，此外还有一个金色的大门，但它们全部都锁住了。因为无法前进，我俩只好退回到地下基地，不想遇到了眉墨。（注：一定要见到那5个大门后再退回来才会遇到眉墨。）他还是在寻找他的姐姐。他怕给我们添麻烦，独自离开了。

再次回到山洞，这次意外地发现一台红色机体，根据洋介的提示（右，下，下，右，右）一路追踪，来到火之门前，门已打开。里面是一片火海，化名为亮的人出现，原来他的真名为龙神（リュウジン），四天王之一。

地点：（以最初地点为起始点）

→→	火之门
←	土之门
↑←←	风之门
↑←↑→→	水之门
↑←↑←	金色大门

我一直对他那天将“火之参赛证”给我们一事感到奇怪，他笑着答道：“其实我的主人对你也很感兴趣，所以会让你去地下斗技场。”

“原来如此，那能量研究所事件中的红色机器人是不是你的？”

“没错，的确是我的机体，但是操作者可以说是我，也可以说不是我。”



“这是什么意思？”

“最好去问我的主人吧。”

战斗要点：连射加农推荐，令对手倒地，他的子弹便会消失，否则……难度相当大。

胜利后我得到“火CARD KEY”，下面到水之门，在那里我们见到冷酷的女子卡米拉，正待开战，眉墨赶来，卡米拉竟然就是他一直寻找的姐姐。但是卡米拉完全不听眉墨的劝告，执意要听从二阶堂的命令，与我们为敌，眉墨不得已亲自与姐姐展开战斗，但不幸败下阵来，还是由我来吧。

要点，不断运动，拉开距离，对手的炸弹是S型，能够使对手行动不能，一定不要被打中。

胜利后，得到“水CARD KEY”。眉墨此时似乎也明白了，姐姐是为了给他治病才加入二阶堂，因为二阶堂集团在研究纳米技术，集团里有

利用纳米机器治病的医生。眉墨又想起给他做手术的医生给他说过的一件事，那个医生曾经突然收到一封来历不明的医学论文，就是关于纳米机器技术的，后来就是利用这个技术给眉墨动手术才治好了他的病，联想起来，一定是姐姐为了他才甘愿成为二阶堂的部下。

卡米拉什么也不说，独自离去。

下面是土之门，战胜兽王后得到“土 CARD KEY”，但却因为兽王狂性大发而无法脱身，幸亏卡恩来拖住敌人。

最后是风之门，最后一个天王竟然是那个管家，他是二阶堂第一部下柳井（ヤナイ）。废话少说，开战，胜利后得到“风 CARD KEY”。



来到金色的大门前，将4枚CARD KEY插在门上，大门打开。里面坐着的赫然就是蒙面人，而瞳也还平安无事。

“我们又见面了。”二阶堂开口了。

“你到底有什么目的？”我开门见山地问道。

“我的目的？哼哼，就是你啊！”

“我？”

“因为我早就对你产生兴趣了。”

“为什么？”

“当然是你作为COMMANDER的能力，作为研究的对象，没有比你更好的素材了。”

“研究？什么研究？”

“我们一直在研究怎样将自制机器人用作兵器，但是COMMANDER一直都是问题。以现在的技术，进行远隔操作也是比较困难的。所以我们研究的对象是自律型机体，你们也看到了，自律型机体已经量产了。但是现在的自律型机体还并不能作为兵器，因为他们没有‘知性’，所以并不能对抗高素质的操纵者，也不能进行情报收集等高难度的作业。所以我们要进行‘知性’取样。实际上，COMANNDER的行动方式，战略方法等等都是‘知性’，能够对机器人产生影响。我们就可以复制COMMANDER的大脑，再用电脑再现。”

“那么说自律型机体就能用有人的思维。”

“没错。”

“所以我们需要优秀的COMANNDER头脑，而你就是最佳人选。”

“那能量研究所的事件？”

“是为了盗取自律型机体电池资料。现在的电池只能支持机体一天的行动，我们需要更长时间的能量方式。所以要去盗取能量资料。而那次也算是一次试验，因为那台机体是复制了龙神的大脑。”

“啊！不是远隔操作。”

“当然不是，那么远”

我终于明白龙神那句话的意思。

“怎么样，我想你们现在一定想加入我们了吧！”

当然不行，我正要拒绝，洋介突然插嘴：“我俩要出去商量一下！”说着把我拉了出来。

原来洋介怕我一时冲动，答应了他。怎么可能呢，太小看我了。打定主意，进去就拒绝他。突然好朋友武弘（タケヒロ）来报告，说兽王已被卡恩制服，而眉墨也通知了葵警官，警察局的人马上就来了。听到这个好消息，我们决定拖延时间，等警察局的人过来将二阶堂一伙一网打尽。于是进去后我向二阶堂提出挑战，二阶堂也想见识我的实力，一口答应。

战斗虽然艰苦，但胜利者仍然是我，这时柳井向二阶堂报告说警察局的人已经将这里包围，二阶堂恼羞成怒，给自己注射特制的纳米机器，战斗力暴增为平时3倍，此时赶来的幸四郎被他轻松打败。紧接着，他强行启动了还在实验中的军用型机体ダークキメラ，我的一切攻击犹如给它挠痒，就在这危急时刻，葵警官带来了警察局秘密开发的金色军用型机体——A·I·R·S，操纵着这台究极机体，我终于将二阶堂完全打败。

战术：不断转圈，用副武器攻击就行。

基地就要爆炸，我们全部逃往风之门，通过天井安然逃了出来，一切都结束了。

第二天，由署长出面，GREAT ROBORT CUP的挑战赛专门进行重赛，我经历了那么多惊险的比赛，现在即使是上届冠军幸四郎对我也构不成任何威胁，我干净利落地直落两局，轻松将他打败，朋友们都跑过来向我祝贺。回想起来，我自己都不敢相信，在短短一个月之内，我由一个什么都不是的初学者成为现在的超级冠军，简直像做梦一样……



激斗篇（爆机后按B键存档，会进入激斗篇。）

★称号达成：只要达成一些条件就能从LADY P那里得到零件作奖励，这些条件包括游戏时间超过一定小时数或零件收集到一定数目等等。

★LADY P那里可以输入密码，获得隐藏情报和隐藏道具，下面就将能取得零件的密码放出，至于其他的获得情报或寒暄的密码因为意义不大就不在此放出了。

★给LADY P一定的研究费用后，她就会建成新的训练场，那里是个赚钱的好地方。需要注意，如果使用了违法零件，奖金会变为原来的1/10。

密码	得到零件
X－レイください	X－レイ
かくされたぼむ	ニカイドウボム
アクマのトイキ	デモンブレイズ
ジゴクのごうか	ヘルファイア
ゆきのキョジン	ビッグフット
ヒミツのがん	ニカイドウガン
チャンプのガン	クロスシザース
オソルベキぽっど	ニカイドウポッド
チケットKR2	获得コロコロ杯赛的参赛权

★激斗篇的大会奖品有3种，其中有一个是稀有奖品，只有取得11万点（暗之大会是9万点）的评价才能获得稀有零件。

等级	杯赛	得到零件		
		稀有零件	零件	零件
S	チャレンジカップ スターリーカップ ボンバーカップ クイーンカップ	ソルMk II プラズマボール スタンダードボムS リフレクトポッドP	フレアMk II パルスナックル リザードボムP スピードポッドR	アイアンレオ マルチプルミサイル バウンドボムP サテライトポッドD
GX	ワイルドカップ エンペラーカップ コロコロカップ	スティングレイ ガラポンガン レイスカイヤー	ファルシオン ガラポンボム ショルダータックル	デッドフェイズ ガラポンポッド ベーシックガン
暗	ブラッディカップ デーモンズカップ ナイトメアカップ	ナイト エクスカリバー 违法クロスガンナー	フェニックス 违法ウォールボム 违法4ウェイガンナー	ヨシツネ 违法ジオトラップボム 违法スマシュガンナー

★LADY P的课题研究

这里可以进行课题战斗，所谓课题战就是具有一定限定条件的战斗，比如说使用特定零件或是特定机体，达成后能获得零件作奖励。注意这里不能使用违法零件，否则成绩作废。

课题	限定零件	得到零件
机体限定战 LV1 机体限定战 LV2 机体限定战 LV3 机体限定战 LV4 机体限定战 LV5 机体限定战 LV6	エアリアルビューティ メアタルグラップラー ストライクバニッシャー ライトニングスカイヤー ミスティミラージュ エアリアルビューティ	フォトン ブルート ネオメタルベア クナイ マサカド
机体限定战 LV7 机体限定战 LV8 机体限定战 LV9 机体限定战 LV10	メタルグラップラー ストライクバニッシャー ライトニングスカイヤー ミスティミラージュ	フェーベ タイガーグレア デスメタルベア パトリオット フェイントガンナー
零件限定战 LV1 零件限定战 LV2 零件限定战 LV3 零件限定战 LV4 零件限定战 LV5 零件限定战 LV6 零件限定战 LV7	バーニングショット ガトリングキャノン ニンジャバレット ショットガン イーグルカッター バブルスマッシャー ワイドバルカン	ウォールボムU ウォールボムD ジェミニボムU リザードボムS ストライクボム ツインスネークボムP ジオトラップボム
零件限定战 LV8 零件限定战 LV9 零件限定战 LV10 零件限定战 LV11 零件限定战 LV12	ソニックライフル グライダーウィング リフレクトレーザー スターレイヤー ベーシックガン	リフレクトポッドR ドルフィンポッドP ドルフィンポッドR スローイングポッドU スローイングポッドD サテライトポッドPスマッシュポッドP
固定组合战 LV1 固定组合战 LV2 固定组合战 LV3	中途不能改变组合 中途不能改变组合 中途不能改变组合	レイフォールガン ホーネットバスター グライダーウィング 5ウェイレーザー
完美战 LV1 完美战 LV2	不损失HP 不损失HP	违法ガイオウガン 违法ガイオウボム 违法ガイオウポッド
垃圾机体限定战	全部是ガラポン零件	ベーシックガン ガトリングキャノン ショートスラッシュ



瓦里奥大陆 Advance 妖姬的财宝





GBA	NINTENDO	ACT	1人
	2001年8月21日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

其实早就想做这款游戏的研究攻略了，但是上一期的《掌机王》阿修罗的工作实在太多，所以一拖再拖。“《瓦里奥大陆》系列”可以说是阿修罗最喜欢的任天堂动作游戏了，这款GBA版阿修罗也是在第一时间买到和通关的，爽得不得了！鉴于还有很多读者来信询问相关问题，所以阿修罗这一次就要将它好好研究一番！

★难度选择　Difficulty Selection



开始新游戏的时候要求选择难度，最初只能选择“ふつう”（普通）和“むずかしい”（困难），如果将困难模式完美通关了，那么在之后开始新游戏的时候就可以选择隐藏的“げきむず”（激难）模式。在这个模式中，瓦里奥每次进入画中世界的时候只有1滴血，而且不光敌人会变得更多、更富攻击性，出现时间限制时的残留时间也会变得更短，另外部分宝箱的出现位置也会发生重大改变。对于认为普通和困难两种难度没有挑战性的玩家来说，这个模式是不错的选择。

B.T.W.游戏开始时档案选择界面最下方的选项是消除纪录，慎用慎用！

★必备技巧　Important Technique

原地冲跳——同时按下A+B

效果和在冲击（单独按下A键）中跳跃（单独按下B键）相同，优点在于不需要助跑，在某些落脚点很小的地方必须要用到。

下蹲冲刺——B中按“↓”

用下蹲取消冲刺动作，使用后会保持下蹲动作滑行一段时间，在通过一些低矮通道的时候可以节省不少时间。

P.S.这个动作在2代、3代中就有，不过并不属于官方公布的正式技巧，这一次却在说明书中正式标出，说明它的重要地位。有这个技巧还可以演变出下蹲冲跳——在下蹲冲刺中按B键跳跃，不过本作中并没有必须使用下蹲冲跳技巧的地方。（3代中某个地方则必须用到）

二段跳——跳到敌人身上的时候再次输入“↑”+A键

这也是要熟练掌握的技巧，因为只有使用这个技巧才能够取得平时得不到的大钻石，另外这个技巧也是通关必备技巧。不过本作中并没有需要用到连续二段跳的地方，比起2代、3代来说技巧的难度也稍微下降。

原地超级冲击——在障碍物前或者飞毯边界上按住方向键和“L/R”键

在障碍物前或者飞毯边缘使用超级冲击，虽然停留在原地，但助跑的时间仍然会被计算在内……所以，利用这个原理，掌握好时机的话在这些特定地点就可以使出原本无法使用的招式。

百贯落——空中按“↓”

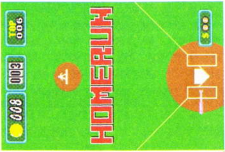
虽然这个技巧是大家都应该知道的，实际上当中还是有不少学问的，比如连续百贯落。游戏中有几处地方地面从上而下是由多个石块构成的，如果每次都在百贯落收招以后再出招就会浪费很多时间；但是在坐掉上方的石块后，因为瓦里奥仍然处在空中，这个时候再次输入“↓”就可以省略一次“收招→出招”的动作而直接再次使出百贯落。另外，百贯落可以让所有敌人被震离地面，从而可以中断它们原先的动作，所以在危急的时候可以先用百贯落再用冲击杀出一条血路。再补充一点，有的敌人被震动后会改变颜色，而这个时候它们的攻击性也会发生变化。比如最普通的人面枪，它的颜色会在黄、蓝、红三种之间循环切换，黄色是最没有攻击性的，而红色则是最危险的，但是越危险的敌人身上的钱却越多，所以是要命还是要钱就要看玩家自己的选择了。

★迷你游戏 Mini Game

简单有趣的迷你游戏一直是“《瓦里奥大陆》系列”的特色调味品，本作也不例外。游戏一共提供了3中迷你游戏，不过这些迷你游戏与整体流程是没有关系的，即使不玩它们也照样能够完美通关。不过如果在迷你游戏中取得好成绩，就可以获得特别的金币，利用这些金币就可以在BOSS关前的商店里购买特殊攻击道具，有了这些道具，同BOSS的战斗就会轻松很多。

本垒打

玩家扮演击球手，要按A键挥动球棒将由电脑控制的投手投出的棒球击出场外。



☆ HINT

投手在投出球之前会晃晃自己的脑袋，不要小看这个动作，这可和他投球的方式有关哟！投手会有3种动作，分别代表普通球，慢速球（可能中途加速）和快速球（可能中途隐身），普通和困难模式这些动作是一样的，而在激难模式里则会发生一些变化，玩家只要稍稍观察就可以发现规律了。

独轮车

玩家要控制瓦里奥踩着独轮车，用A键起跳躲过路上的各种障碍物。



☆ HINT

这款迷你游戏其实可以算是音乐游戏的改良版，因为起跳的最佳时机是和背景音乐的节奏有关的。在起跳时，游戏会配合这个动作给出一个音效，如果起跳时机正确，这种音效就会和背景很融合，否则就会显得很突兀。当中一些细节还需要多玩、多熟悉音乐节奏才行。3个迷你游戏中阿修罗最喜欢的就是它了，最高纪录是145，应该还算可以吧！



拼脸谱

每次电脑会先让玩家看一张脸谱，然后玩家要从眼睛、鼻子和嘴巴3个部分中选出正确的图案组成同样的脸谱。



☆ HINT

随着玩家正确次数的提升，游戏的难度也会逐渐提升。这当中是有规律的！基本上是按照观察时间缩短→选择项增多→观察时间再缩短→选择项再增多这样的无限增加难度来的。这种考验记性和反应的游戏肯定是以玩家失败而告终的，但是因为奖励方法只和每次成功拼对脸谱的次数有关，所以也不用太过强求完美。

★剧情简介 Story Introduction



一大早那些小鸟就叽叽喳喳吵个不停，把本大人从美梦中吵醒，要不然刚才本大人已经把马里奥那个小子打倒在地，顺便还把蘑菇王国的财宝都抢过来了！不过话说回来，早上的空气真是不错，即使是住在秘密基地的本大人也不由心情舒畅。做完了早操以后本大人随便吃了几斤牛肉、30个面包和1个鸡蛋，之后还放了一个又响又臭的屁，感觉真是爽！然后本大人坐在摇椅上一边挖鼻屎一边看早报……



“什、什、什、什、什么……”本大人突然看到了一则令人吃惊的消息，兴奋得本大人把鼻屎也一口吞掉了……“呸呸呸！真难吃！哎……算了，吃了就吃了吧！”本大人再仔细地确认了一遍这个消息：“在山谷中发现了‘传说的金字塔’！传说在这座金字塔里沉睡着过去这个国家的公主修珂拉，而且传说中这座金字塔被盗墓贼妖姬的亡灵所诅咒……”看到这里，本大人的脑子里已经全部都是财宝的事了！“嘿嘿嘿！”本大人高声宣告：“所有的财宝都是本大人的，你们就等着我来接收吧！”激动之下，本大人连每天的必修课——便便——也忘记了，开着最让本大人自豪的瓦里奥号豪华轿车披星戴月地赶向“黄金的金字塔”，冒险开始喽！

★难点解说 Direction Digest（以困难模式为标准，激难模式的变化会有所提及）

最初的通路

完全没有难点，最初的几个房间里会有动作提示，还不熟悉操作的玩家可以按照提示多做几遍。在往上走的那个房间里，下方右侧的墙壁是可以进入的，在普通和困难模式下可以在里面得到将HP加至MAX的道具，而在激难模式下只有敌人。一路前进杀死所有敌人取得所有道具就可以了。

BOSS 变态玩偶

没有特效武器，只要捡最贵的买就可以了！在BOSS变身之前可以随意蹂躏它，但是当它狂暴化以后只有从背后攻击才有效果，使用冲跳就可以飞到它身后，不过要注意落下时不要撞到BOSS放出的喽罗。这里为大家提供一条秘技：玩了迷你游戏以后得到的大金币可以在商店里买特殊武器用来对付BOSS。但是如果在快被BOSS打死之前用热启动（A+B+Select+Start同时按下），就能够回到购买道具之前的状态，金币数量也不会减少，这样就可以减少很多花在迷你游戏上的时间了。



绿色通路

第一关　椰树岛　ヤシのきじま

游戏中最简单的一关，完全可以用来练手。注意在前进道路上有几个需要走进墙壁里面的隐藏房间，本关的CD和部分宝石碎片都在里面。这些房间都很容易发现，不必担心。有个紫色水管必须要到水下撞击某个砖块后才能进入，里面有一个大钻石。

第二关　花圃　おはなばたけ

要取得CD必须在第一个房间里被蜜蜂蜇一下，变身成气球瓦里奥从那个缺口往上飞，在最左上角就可以发现它了。地面上的青色石块一定要从高处进行超级百贯落才行，无法到达的话可以变身成气球飞上去……取得



钥匙鬼以后往回走，在斜坡上开始滚动，掌握好跳跃的时机就可以进入第一个大房间中的隐藏的房间取得一枚大钻石，见图。

第三关　谜之地底湖　なぞのちていこ

困难模式中遇到的第一个敌人不能立刻杀死，要把它举起来跳到对岸，这样才能打开新的道路。在那里面有一个加满 HP 的道具，对攻关很有帮助，务必取得。水道中有一处需要用 A 键顶开上方的石块，如图，里面有一个宝石碎片。当离开水道的时候，从右边开始使用超级冲击，当中用跳跃飞到对岸就可以撞碎墙壁，里面也有一个宝石碎片。在启动机关返回的路上，打到最初的大房间以后就开始向左边超级冲击，不用控制方向，这样就能够撞开堵路的青色石块，CD 就在里面。





第四关　雨中的丛林　あめのジャングル

这一关最讨厌的东西就是湖里面的小鳄鱼，尤其到了激难模式，刚开始只有1格血，很容易在第一个地方就挂掉……还好在第二次遇到这些鳄鱼的房间里，左下角有一个隐藏房间里面有加满 HP 的道具，一定要撑到这里取得它呀！之后的路程基本上没有什么太大的难度，不过这里要特别指出的是激难模式下最后两块宝石碎片的取得方法。在启动机关以后，往右方行走可以找到一扇门，进入后有第三块碎片，注意左侧的墙壁撞碎以后可以找到石块……出来之后，往回走，利用惟一的斜坡使用滚动，一路朝右走。离开这个房间后会从高处坠落，在最右方有一个高出平地的小平台。一定要在滚动中跳上去，这样就可以撞开隐藏的通道（见图），最尽头就是最后的碎片了！





BOSS　食人尸花

特效武器是喷火鸟，使用以后BOSS会只剩下 2 格血。首先要做的事是撞碎花盆把 BOSS 弄醒，然后才是真正的战斗。BOSS 的弱点是它的大头，只要看准机会从左侧的绳梯上用百贯落就可以了。不过需要注意BOSS的刺拳，另外 BOSS 的口水会把瓦里奥变成僵尸，只有照到萤火虫的光才能变会原形。









第一关 满月的鬼城 みかづきのゴーストタウン



刚出来可以利用鬼魂的气息变身成僵尸进入下水道，里面有几个心，取得的话对之后的流程很有帮助。背景上那个飘来飘去的海盗幽灵不会攻击瓦里奥，所以不用担心，但是它会抢走瓦里奥打出来金币和钥匙鬼，所以如果要取得高分一定要眼疾手快，和它对抗才行。



在藏有第一块宝石碎片的房间里，撞开左侧的墙壁可以找到一块石头，这样就可以打碎头上的大石头，取得碎片了。本关CD藏在一个比较阴险的地方，需要用滚动才能进入，入口见图。其实在CD附近的斜坡上用滚动的话还能发现一个紫色水管的入口，真是阴险至极！



第二关 阿拉伯之夜 アラビアンナイト

这一关路线应该算是比较复杂的，当然这是算上取得所有隐藏道具以后的结果。第一块宝石碎片的隐藏地点必须要站在飞毯上使用原地超级冲击才能进入，所以需要多试几次！前半段流程的要点在于经常用飞毯往回飞！启动机关以后，瓦里奥会进入地下水道，这里有很多钱和钻石，如果时间充裕的话一定要取得！另外，在这里还可以看到一些用钱组成的向下的箭头，按照这个指示从飞毯上使用超级百贯落就可以得到第四块宝石碎片和一些钱。





第三关 火焰洞窟 ほのおのどうくつ

火焰洞窟的前半流程果真充满了火焰，小心不要被烧到，另外那些摔石头的敌人也很讨厌，做掉它们吧！不过本关真正好玩的地方在于启动计时机关以后的流程！这个时候整个洞窟会被冰封，从而很多前半段无法到达的地方都能进入了，而且也就可以取得更多的道具了。





途中有一处需要变成雪球瓦里奥向左边滚动才能撞开墙壁，里面是一个宝石碎片。CD在某个房间下方的超长通道的尽头，不过这个通道里有冰锥，还有一个喷冷气的敌人，需要用蹲跳躲过它的冷气才行！

第四关 恐怖的别墅 ホラーマンション

第二块宝石的碎片要从301房间来到别墅外面，然后走到最上边变成僵尸，这样就可以一路掉到最底层，然后第二块碎片就入手了。另外303的宝石碎片要到403变成僵尸才能取得。本关的CD藏在之前被封闭住的103，需要走到房间右上角被变成僵尸才能取得。

BOSS　老鼠水鬼

特效武器是浪，使用以后BOSS就只剩下2个血了。第一次攻击需要站在浪尖上用冲击攻击BOSS头顶的小老鼠。这之后BOSS开始发威了，它会从嘴里发射机雷，除了跳跃闪避外，还可以躲进水中。这一次的攻击方式还是要站在浪尖上，不过最后需要用百贯落坐BOSS的大秃头，然后世界就清静了……



黄色通路

第一关　积木城堡　つみきのおしろ

这一关基本上也没有什么难点，尤其是启动机关之前的流程，非常容易。不过需要注意，在激难模式下，某块碎片必须用到原地超级冲击的技巧才能取得，具体情况大家自己研究吧！最后一块碎片和CD都在启动机关以后的回程途中，如果是普通难度就很容易发现，但如果是在困难模式中就需要稍微动一番脑筋，到了激难模式中就变得更加复杂。但是具体情况用语言来描述实在太过繁杂，而且说得过细也会影响玩家游戏的乐趣，大家还是自己多打几遍发掘最后的要素吧！

第二关　老虎机王国　すごろくのくに

很特别的一关，关卡流程中到处都是老虎机。不过这一关难度倒不大，因为只要眼明手快，大家很容易从老虎机中选中自己想要的东西。关键是要记住一点，仔细观察老虎机周围的环境，如果有普通状态无法到达的地方一定要利用老虎机变身或者取得道具，而且老虎机上本身也有提示！另外，老虎机里面还有几枚大钻石，每一步如果都能做到完美的话应该可以取得的！

第三关　画笔丛林　らくがきのもり

这一关背景上的那个"画猪"会不断放出两种敌人：针刺蜗牛和钻子飞猪，比较麻烦，小心再小心！在第一个向下的路口那里，地上的石块



一定要撞碎！（具体位置见图）从这之后一直到启动计时机



关前都没有什么特别的难点。在计时机关上方有一个房间，这里需要利用画猪放出的钻子飞猪二段跳才能进入。启动机关后，有一处需要变身成肥佬瓦里奥才能进入某个隐藏房间取得第二块宝



石碎片，具体位置如图。从最后的房间里出来的时候可以发现一个斜坡，用滚动向左边移动，如果之前已经把地上的石块撞碎，就可以在里面发现第一块宝石碎片！

第四关　多米诺之街　ドミノストリート

要想完美通过这一关就必须对这一关的细节了如指掌才行！这一关最大的难点在于和多米诺骨牌赛跑的时候绝对不能出一点错，以最快的速度到达终点就可以打开被封闭住的道路，从而就可以取得隐藏的钻石、碎片和CD！但是如果要取得高分，在赛跑的时候还不应错过路上的钱币，因为这些钱币只有在赛跑的时候才会出现哟！

BOSS 恐怖小熊

特效武器就是烈焰红唇了！使用以后小熊的HP降至2，之后的攻略方法就比较简单了！先将小熊扔出来的伞兵踩翻，然后举起来用蓄力投掷攻击小熊的……档部！（汗）这个时候小熊会降落下来，而且两个会不断发光，这是用需要用冲跳攻击它的脚步，可以把它打翻过来！翻过来之后，操纵小熊的死老鼠就暴露在大家面前，尽情攻击它吧！只要如此两次，BOSS就OVER了！需要小心小熊会不断往地上撒一些火种，被烧到就会浪费不少时间！

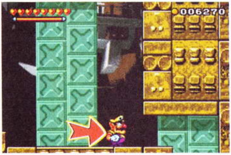


红色通路

第一关 奇怪的工场 あやしいごうじょう



遇到第一个大锤阵的时候变成纸片往回走，在左上方可以发现第一个宝石碎片。有一些隐藏的墙壁需要用冲击或者超级冲击击碎，当中有宝石的碎片或者大钻石，必须取得。在有计时机关的大房间里，右下角的墙壁可以用超级冲击撞碎，进



入后可以发现宝石碎片。启动机关后的路上需要被压成纸片瓦里奥，在下落的过程中需要飘进窄缝才能取得CD。

第二关 秘密的废弃物修理场 ひみつのはいきぶつしょりじょう

在水下有一些隐藏的钻石，需要变成肥佬瓦里奥或者利用超级百贯落才能坐碎地面。在机关房间前一个大屋子有很多分支路线，有的需要撞碎路面才会出现。相信很多玩家都为藏在这个房间里的本关CD花费了很多精力吧！这一关撞碎石块很容易出现价值500的红色金币，要想取得



高分一定要全部取得。

第三关 零下40度的冷冻库 -40℃のれいとうこ

第一个大房间右下方的两块大石头一定要撞碎，为后面取得光盘节省时间。这一关需要注意那些会喷冷气的敌人和天花板上不断落下的冰锥。有的地方需要用滚动进入，有的地方则需要变成雪球瓦里奥然后再滚动才行！在启动机关往回走的路上会看到放CD的宝箱，记得要把堵路的是块撞掉以后再进入下一个房间，否则会浪费很多时间。

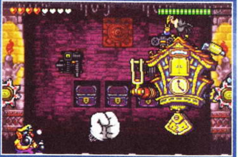
第四关 撞球塔 ピンボールタワー

这一关要注意的是最后一块宝石碎片的隐藏位置，在进入有计时机关那个房间之前，左上角的墙壁是可以撞破的，碎片就在里面，如图。踩动机关后还有几个房间需要通过，所以尽量不要浪费时间。



BOSS　怪鸟时钟

特效武器是铁拳，可以让BOSS只剩下2格体力。在第一形态时，先走到正下方引诱BOSS垂下钟摆，然后用冲击将钟摆撞上去供给BOSS，就可以进入第二形态，注意BOSS垂下钟摆的时候还会放出一些电波妨碍瓦里奥。第二形态的怪鸟会不断生蛋，如果蛋落在地面上就会变成四处走动的小鸭子，一段时间后自动爆炸，要及时除掉；攻略方法是接住一个蛋，然后绕到怪鸟正前方，跳起向上扔蛋，只要砸中怪鸟头上的老鼠就可以获胜了。



最后的通路

一进入本关就会启动计时机关，只有不停地朝右走才行！路上有很多钻石不要忘记拿了，这是取得高分的关键！之后要取得各个碎片关键是要灵活利用变身系统，相信对于能够熟练打到这里的玩家来说，本关应该是没有什么难度的！

最终BOSS　妖姬的亡灵

相比较来说，狼是效果最好的道具，不过优势并不明显，使用后BOSS会剩下一半左右的HP。战斗正式开始后，BOSS会有4个大脸护身，要一个一个把它们坐下来，然后举起来用蓄力投掷攻击BOSS用扇子遮住的脸。4个大脸都干掉以后，BOSS会不断向下扔一些道具：刺球，使用方法不明；炸弹鸡，接住后扔向BOSS的脸；刺锤，等锤子上的刺消失后举起来，然后向上方扔出砸中自己变身成弹簧，利用弹簧的超级跳跃攻击BOSS的下巴；小熊爆弹，利用冲击撞开爆弹，它会在墙壁上反弹数次然后爆炸，如果砸中BOSS的脸就会对它造成伤害！如此数次以后，BOSS再次更换攻击方式，它会飞到瓦里奥头顶向下进行百贯落，会破坏地面，使该处地形变成尖刺；攻略方法是在它攻击前侧移，然后用冲跳攻击它的脸部！当BOSS的HP只剩下的1格的时候它就变成一张到处移动的臭嘴，完全失去了攻击能力，只要把它破坏就完全击败了最终BOSS。



★隐藏要素　Interesting Secrets

紫色水管　Purple Pipe

除了最初通路和最后通路，每个关卡里面都有数个紫色水管，有的位置很明显，有的则藏得比较隐蔽，但是它们共同的特征就是：里面有好东西。一般来说，紫色水管里会有一枚价值1000元的大钻石，但是有时候却是很多敌人。这些敌人通常都很容易杀死，然后就可以得到很多100元金币以及很多提升体力的血珠，也很不错。在这些水管中，解谜游戏味道很重，要想拿到好东西不动一点脑筋是不行的。因为紫色水管实在太多，这里很难全部说清楚，所以就恕阿修罗偷一个小懒吧！不过这里可以给大家一点提示，那就是仔细观察环境，所有的东西都是有用的！

多种结局　Multi-Ending

以前阿修罗都是完美通关，所以根本不太清楚结局是如何变化的。后来有一位热心读者来信提及此事，阿修罗才恍然大悟：原来不一定每个游戏都要搞得十分完美才行……

传说16张CD收集完全与否会对结局的BGM有影响，这个问题请恕阿修罗耳拙，不能给大家一个完美答复。不过在这里阿修罗就要为大家公布本作全部4种结局的达成方法！各个结局的达

成方法最大的区别就在于打败最终BOSS所消耗的时间上！因为消耗的时间越长，最后得到的宝物也就越少，所以我们也可以说它和宝物的数量有关。下面就是结局的列表！（注意：难度不同，瓦里奥最后开的车也不同哦！）

最差结局——没有宝箱



其实要达成这个结局还是蛮困难的！因为最后一个宝箱消失后，玩家只有10秒钟左右的时间击败BOSS，如果水平不高的就会比较吃力！不过还好BOSS的最后一个形态就是那张毫无攻击力、满屏飞来飞去的臭嘴，而且它只有1格血，所以看好时机还是可以完成的！



因为宝箱都飞走了，所以最后瓦里奥只能够空手而回……离开金字塔后，突然四件神器融入了那只奇怪的黑猫身上，奇迹发生了！黑猫变成了一个傻兮兮的豆丁公主，她还亲了瓦里奥一下，搞得瓦里奥大人非常尴尬……最后小天使降临人间，带走公主，而瓦里奥则铩羽而归！

不良结局——1到5个宝箱



只要尽量拖时间，达成这个结局是没问题的！



瓦里奥带着仅剩的几个宝箱逃离了崩溃的金字塔，这个时候奇迹发生了！黑猫变成了一个长得和瓦里奥很像的公主（《怪物史×克》？），深情地亲了瓦里奥一下，瓦里奥大人完全不知道该如何应对了！然后天使带走了“公主”，瓦里奥则带着宝箱回家了！

普通结局——6到11个宝箱





虽然没能得到全部宝物，不过收获也不小了，瓦里奥带着战利品离开了金字塔！奇迹又（为什么我要说又）发生了，黑猫变成了一位漂亮的长发公主，她那一吻真让瓦里奥感到幸福万分！最后天使还是带走了公主，瓦里奥则开着自己的豪华车回家开店去了……

完美结局——全部12个宝箱







满载而归呀！瓦里奥扛着装得满满的大口袋高兴地离开了崩溃中的金字塔！然后，大家都知道了，黑猫变公主——不过这一次是可爱的短发公主哟！公主把最后一个吻给了瓦里奥，瓦里奥大人笑得嘴巴张得都要平时大上很多！天使带走了公主，虽然离别总是痛苦的，但是这次得到的宝物可也不少哦！瓦里奥带着心爱的宝物踏上了回家的道路……

好了，到此为止，这次《瓦里奥大陆A》的研究攻略就全部结束了！希望大家喜欢！如果大家还想看到瓦里奥大人美丽的身段，不要忘了今年年底在NGC上推出的《瓦里奥世界》哟！我们就在那里再见吧！



GBA	CAPCOM	ACT	1人
	2002年8月10日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	–		4800日元





变态的BOSS们都来受死吧！

COLD MAN



弱点武器： ライトニングボルト

攻击方式：

1.制造冰柱并将其推过来撞击。

原地大跳便能躲避。

2.大跳跃踩。

当我方离BOSS距离为最远时，会突然跳过来踩，需要前冲方能避开。

3.制造寒流。无攻击力但能冻住我方不能行动，随之而来的便是冰柱攻击。

不断跳起躲避。

4.HP只有一半时，放出制云机器。被云缠住后不能攻击，速度与跳跃均减半。

在BOSS刚放出机器还没降下时立刻将其击破。

攻略方法

BOSS要害在胸前。与之保持中等距离，在其推出冰柱时躲开并攻击便可。但要注意其HP在一半以下时放出的制云机器人，一定要先击落它。还有不要与之靠的太近或太远，否则它会冷不防向你跳过来。

使用ライトニングボルト武器的话，轻松轻松。



ASTRO MAN



弱点武器： マジックカード

攻击方式：

1.丢出身边的两个护身球攻击。

站在正中间便能躲开。

2.让地面出现敌人。

站在一边将出现的敌人KO掉便可。

3.派出残像分身一起发射雷电球攻击。

注意攻击的轨道，不断躲避。

4.飞过来撞击。

迅速躲避。





攻略方法

使用特殊武器就可以了。

GRANDMAN



弱点武器： リモートマイン

攻击方式：

1.变成钻车突击

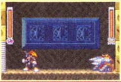
站在板边跳起躲避效果最佳。

2.钻到上方的土中，变成特大钻头从头顶上攻击。最多攻击3次以后，它就会变回来。

3.钻进下方的土中，在我方前钻出。

看准BOSS出现的地点后躲避。





攻略方法

假如有リモートマイン，就能够非常有效地攻击到BOSS那坚硬的外壳。每一次攻击都能给予BOSS很大的伤害，不用再担心子弹会被弹开了。





PIRATES



弱点武器： ウェーブバーナー

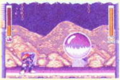
攻击方式：

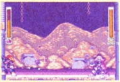
1.水炸弹攻击，在攻到我方范围内后还会爆炸，同样有攻击判定。

可以跳起躲避或者引爆后再逃离爆炸范围。

2.全身包上水泡后往返突击，但当周围的水开始退去时，水泡便会消掉，不过过一会BOSS又会让水重新涨起来。

通常情况下，只有跳起躲避。





攻略方法

如果没有特殊武器ウェーブバーナー（绿色的那个），那么就只能不断跳起来躲避，并趁BOSS停止往返突击时攻击。另外在BOSS将水涨起时全身会静止住，这也是攻击的大好机会。

有了特殊武器的话，直接与之拼血就可以了。特殊武器可以打破BOSS的水泡，使它无法使用往返突击，同时也能造成伤害。

DINAMON



相当强大+无耻的对手，不仅攻击方式多种多样，而且在HP不足时还会立刻给自己回复！个人感觉可能是各个BOSS中最强的一个……

弱点武器：コピービジョン

攻击方式：

1.向我方大跳过来，一般落地后便会使出闪电球攻击。这种电击球会分布在空中一段时间，再击向我方。

2.有时候跳跃结束后，也可能会使用电击炮，不同高度连续6发，分别为上、下、中、上、下、上的快速攻击。

位置最低的那两发可以站在地面上将其击破。而位置最高或者位置居中的4发只能用大跳或者滑铲来躲避。

3.经常会突降闪电来攻击。

这种攻击速度相当快，要躲避并不容易，最好是不要与BOSS打近身战，这样会减少它使用闪电攻击的机率。

4.当BOSSHP不足时，便会马上补充HP。

必须赶快将BOSS两边的充电板打坏，否则BOSS会一直补充到HP加满为止！





攻略方法

BOSS相当棘手。可以说不靠特殊武器的分身攻击是不可能战胜它的。但要注意不能在无谓的时候使用，否则只能陷入苦战并最终落败。在BOSS使用闪电球攻击时，可以将分身放在画面的正中央。正体尽量攻击BOSS，这样那些闪电球差不多都会向分身飞去……同样，经常在BOSS行动的轨迹上放出分身，也能有效地命中BOSS。但是，一旦BOSS使出了闪电攻击，大家就只有自求多福了……就连已经习惯了这种攻击的人，也不见得能顺利躲避。

TENGUMAN



这个天狗BOSS并不强。基本上可以较轻松地击倒。

弱点武器：スプレッドドリル

攻击方式：

1.在空中反复飞行后仍出飞镖攻击。

看准落点躲开就是，可以使用前冲滑行来躲。

2.龙卷风攻击，利用飞镖攻击造成风暴，将我方卷到版边（在边上掉下去就玩完）。

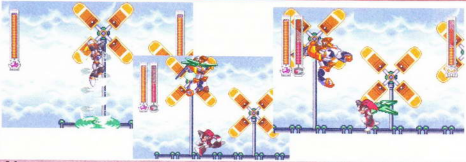
这招没有攻击力，所以被卷上以后，只要反方向+跳不断连打，就能轻松摆脱。

3.在画面最低处突击。

速度很快，但是BOSS使用这招时有个准备动作，所以当冲过来时原地大跳就能闪过。

攻略方法

使用特殊武器螺旋钻头来攻击，即使是与BOSS拼血也能轻松获胜。



BANNERMAN



弱点武器： アイスウォール

攻击方式：



1.拔出能量剑后在地面上反复滑行。

可以不断跳跃来躲避。

2.向我方扔炸弹。

这是攻击它的好时机，边躲炸弹边进攻。

3.跳到空中后突然向我方突击。速度相当之快，且落地后马上进行反复滑行攻击。

必须在看准了敌人下落点后马上躲开第一击，之后的滑行就好对付得多。

4.在扔出炸弹或者跳跃突击后，敌人往往会使出バーナー攻击。

躲为上，不要与之正面对抗，否则损失会相当大，但是也可以使用アイスウォール来攻击。

攻略方法

在敌人使用滑行攻击时，最好不要出手。一旦对方使用了炸弹攻击或者バーナー攻击，可以马上使用アイスウォール，利用冰柱不仅能给予敌人极大的伤害，还能把它推到版面边上的针地上，给予更大的伤害。如此一来，在20秒内就能结束战斗。





MAGICMAN



弱点武器： テングブレード

攻击方式：

1.不断在地面上来回滑行。

只有……跳起来躲了。

2.滑行停止时，使用扑克牌攻击，要注意扑克牌飞出后还会飞回来。

3.青弹攻击。发射青色的球向我方飞来。

这种球威力很大（损失的HP约为全部HP的五分之一），可以打坏。但是，在打坏这种青弹的同时，会出现几个小型的人偶向我方缓缓走来。若被它们缠住的话，不旦暂时行动不能，还会丢失不少买道具用的“零件”。遇到这种攻击时，大家只管跳起来躲就好了，可千万不要将其打落啊。

4.至高空，发射飞弹。

飞弹爆炸后，会从里面飞出3只小鸟，由于不太好躲，大家大可将其击落。

攻略方法

这个魔术师BOSS害怕特殊武器天狗刀，只要靠近它不断砍便能轻松获胜。







以上的BOSS攻略战法都是以佛尔特为主角，并没有提到用洛克人为主角时的情况，其实只要说明了BOSS的攻击方式以及弱点，用谁打已没有多大差别（因为用谁打都很简单，呵呵）。洛克人与佛尔特虽然基本能力存在一些差别，但使用特殊武器时基本没有什么不同，而对付BOSS最关键的就是找出它的弱点，然后使用特殊武器来对付它，所以以上攻略重点也就放在BOSS的解说上。相信有了这篇“BOSS攻略解析”，那些被游戏折磨得“痛不欲生”的玩家们一定会重整旗鼓，反过去“蹂躏”那些被我们“解剖”得支离破碎BOSS们吧！

文：D·S

GBC	BANPRESTO	RPG	1人
	2002年7月28日发售		自带记忆功能
卡带（8M）	对应通信对战线，对应GB		4500日元



奇幻地平线冒险记

如果问当今日本最受欢迎的少年漫画是什么，答案必然只有一个，那就是《ONE PIECE》！几年前还闻所未闻的青年漫画家尾田荣一郎现在也成为了《周刊少年跳跃》的“台柱”，《ONE PIECE》的连载成功无疑也为这本单期发行量在350万册以上的少年漫画杂志带来了巨大的商业利润。而最新的《ONE PIECE》单行本的初回发行量竟然达到230万以上，这不能不说是少年漫画单行本发售数量上的又一巅峰！

说到这部漫画本身，相信国内许多新生代的漫画迷都非常喜爱，其受欢迎程度可以从国内有关该漫画的周边产品种类与数量节节攀升这一点上看出来！漫画的主题是友情、奋斗、互助，配合尾田先生异想天开的情节设计与个性鲜明的角色，都为该漫画的成功奠定了良好的基础。

这一次向玩家推荐的《ONE PIECE 奇幻地平线冒险记》是一款GBC游戏，在故事内容上属于原作剧情外加原创情节，这样设计相信对于新老FANS都有很大的吸引力。游戏本身是一款标准的RPG，但是在系统上却非常简单，而且发展情节的线索也相对比较清晰，但游戏中设定有搜索、说得同伴的内容，因此在这方面相信玩家还是很需要攻略的帮助。



1. 角色等级
2. 角色名
3. AD 值（行动值）
4. 体力剩余量
5. 特技剩余量
6. 角色状态
7. 指令说明



战斗画面解说

こうげき	战斗
ひっさつ	必杀技与特技
ぼうぎょ	防御
アイテム	使用道具
いれかえ	替换同伴
にげる	逃跑



在地图画面中按开始键进入。







系统画面解说

1. ステータス	角色状态一览
2. たいれつ	替换同伴
3. アイテム	使用道具（包括实用系道具和装备系道具）
4. ちゅうだん	中途记录

流程攻略

事件 01　始末小镇

ローグタウン南



当男主角莫奇·D·路飞（ルフィ）率领同伴到达始末小镇后，向着北面走去，在十字路口遇到被流氓围住的くいな。

鱼屋

在鱼屋中与山治（サンジ）交谈。

ブティック



来到服装店，刚好遇到正在试穿时装的奈美（ナミ），她告诉路飞有关处刑台的确切位置。

ジャンク屋

见到乌索普（ウソップ）为了获取比赛的奖赏，同达迪（ダティ）展开决战。

コンテスト会场

在鱼屋和山治交谈之后来到会场，看到山治和嘉露美在比试厨艺。

武器屋

酒场



在进入酒场之前，可以直接到武器屋中，但这样就无法看到同伴的剧情了。

处刑台

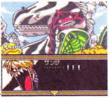
亚比达（アルビダ）与小丑巴基（バギー）联手对付路飞等人。面对强敌，路飞等人团结作战。

ローグタウン南

回到港口。

事件 02　不可思议的山

カームベルト



乘坐海盗船，来到了海兽聚集的巢穴，无奈之下与它们展开死战。

海峡入口

乘坐海盗船来到海峡

的入口，因为水流湍急船只无法前进，这时需要连按 A 键使船只能够逆流而上。

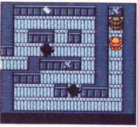
事件 03　约定之地

ラブーン中的小屋

一直往右航行来到汪洋中的一座孤岛上，将乌贼王打败之后登陆，克罗吉斯（クロッカス）便出现与路飞等人交谈。

ラブーン中的出入口

向着地图左上方航行，来到一个入口处，此时忽然出现了两个神秘人，山治认出了他们是比比和 Mr.9。



注射台

制药厂

为了让鲸鱼莱玢（ラブーン）能够从疯狂中清醒过来，路飞等人需要到制药厂寻找镇静剂。镇静剂在地图右上方的木桶中，（如图）途中龟裂的地板会坍塌。

海峡之岬

取得镇静剂之后，莱玢终于安静下来，并与它交谈。

灯塔

再次见到克罗吉斯。

事件 04　消失之岛

海上

军舰岛

ボクデン的家

炉灶

调查室内右边的炉灶会发现隐藏的暗道。

山洞



阿贝斯（アビス）吃了“恶魔的果实”，因此懂得跟动物进行交谈。在山洞中路飞发现她正在和受伤的神龙交谈。为了拯救重伤的龙，奈美吩咐其他同伴前去寻找制作轮车的材料。

神殿之岛

向北航行来到神殿之岛。

神殿

由于没有开启神殿大门的钥匙，因此无法进入。路飞等人在一番寻找之后，终于在地图右下方的杉树林中找到了钥匙。（如图）



军舰岛

龙的巢穴

从神殿之岛回到军舰岛后，正好遇到了壮观的每千年一次的神龙群体回归……

事件 05　欢迎镇

港口

首先需要找到自己的同伴。卓洛（ゾロ）和奈美在酒场中；山治在小镇北面的 1 号广场；乌索普在港口。当同 4 名同伴谈话之后便会自动到酒场中集合。



酒场

1 号广场

来到北广场。

2 号广场

来到南广场。

酒场

事件发生后重新回到酒场中。

2 号广场

路飞睡醒之后，发现小镇中的人都无缘无故地倒在地上。卓洛正想同路飞解释，却发现路飞根本听不进去，争执期间两人展开决战。



1 号广场

卓洛苦战多名强敌。

3 号广场

在地图左上方的 3 号广场，路飞将山治和乌索普带回到港口。

港口

事件结束后，比比成为我方同伴。

事件 06　乌娜的秘密

海上

おでん屋

ウーナンの岛

宫殿遗迹



多比奥（トビオ）被艾鲁多拉格（エルドラゴ）等人抓去了，

路飞等人路见不平出手相助，将多比奥营救出来。

くじら岩

奈美偷到一张宝藏地图，于是恳求路飞等人一同寻找地图上标明的乌娜（ウーナン）的黄金埋藏地。



洞窟

山崖

山崖上的小屋

为了寻找乌娜的黄金，路飞和同伴们登上了山崖，并与艾鲁多拉格等人死战。

ウーナンの島

事件 07 小型花园的冒险

リトルガーデン南

リトルガーデン北

一直向着岛的北方前进，路上遇到了巨大的暴龙，将两只暴龙打倒后，巨人多里（トリー）将路飞等人带到自己的家中。



ブロギーの住所

トリーの住所

多里落入敌人的陷阱中。

ロウの家

见到布罗奇（ブロギー）后回到トリーの住所，击倒Mr.5等人。

火山口

Mr.5吃了“恶魔的果实”后，用自身的能力将布罗奇等人捉住，路飞等人得知消息之后马上前去救援。

事件 08 希露露克的樱花

海上

路飞等人搭乘呼波鲁（ワポル）的船。

ビックホーン村

ドルトンの家

雪山の道

在雪山中行走，不一会儿路飞发现同伴突然全部失踪，必须返回将迷失在暴风雪中的同伴找到。找齐同伴之后在雪山中将与兔子在一起的小孩救了出来。



山顶の城

ビックホーン村

重新返回村子之中。



Dr. くれはの家

まよいの森



这是一个像迷宫一样的森林，千万不要乱走，否则很容易迷失方向。按照下面的方法就能走出去：右→上→左→上。在森林的尽头找到草菇。

城门前

屋顶



与路飞战斗而败北的呼波鲁，急忙逃回城中。路飞跟着他的踪迹追去，并从奈美的手中得到钥匙，沿着城内回廊来到屋顶，将呼波鲁彻底铲除。

城门前

“蓝鼻子驯鹿”索柏成为同伴。

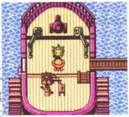
事件 09 永恒的秘宝

海上

ドック

三日月岩

ドック



调查一下大炮、起重机和踏板这 3 个地方，之后路飞与其他同伴交谈，乘坐上波葛里（ポコリ）建造的船。

ポコリの船

从波葛里手中取得两个“エターナルポース”。

ドック

事件 10 克罗吉斯的道具

海峡之岬

灯塔

到达海峡之岬的灯塔处后，从克罗吉斯的手中取得“ログポース”。

事件 11 亚比斯的愿望

1 号广场

在到达威斯吉贝克（ウイスキーピーク）后，在 1 号广场跟 Mr.9 交谈。

3号广场

由3号广场前往正在修建中的平安之乡（やすらぎのとう）。



事件12 入侵者

港口

路飞等人到达港口的时候，人鱼军团向他们发动了攻击。

アーロンパーク2

在向岛的西北面前进的途中，发现了隐藏的“アーロンパーク2”，进去之后遇上强敌阿罗朗（アーロン），展开生死决战。



事件13 传说的战舰

ドック

刚刚登陆，便遇上玛斯（マース）、塞斯（チョシ）和多里克（トックリ）这3个死对头。



ボコリの船

战斗结束后，跟受伤倒地的波葛里对话，听说了关于三日月岩的新消息。

ドック

巨型战舰

与波葛里会合后，从地图北面有一艘巨型战舰航行过来，并且舰上的主炮向路飞等人乘坐的船发起了攻击。

事件14 克罗吉斯的宝物

灯塔

ラブーン的肚子中

ラブーン中的小屋

来到小屋中，发现为了寻找乌娜的黄金而疯狂的艾鲁多拉格。



制药厂地下

由于艾鲁多拉格已经疯了，所以必须与他进行战斗。接着来到制药厂寻找镇静剂，这一次的镇静剂需要利用迷宫内的陷阱掉落到下一层，在地图右下角的一个木桶中取得。（如下图）

注射台

海峡之岬

灯塔

回到灯塔那里，艾鲁多拉格仍然处于疯癫的状态，因此必须再次将他击倒，才能给他注射镇静剂。此后艾鲁多拉格问路飞可否让他同行，这时只需要选择“つれていく”便可以让他加入。



事件15 平安之乡

1号广场

在岛上登陆之后，先到1号广场与Mr.9见面。



3号广场

跟Mr.9交谈后来到3号广场，神秘角色Mr.108出现。在留下了几句耐人寻味的话后，便神秘地离去了。

酒场

来到酒场，Mr.9等人正在开宴会。

3号广场

宴会结束后再一次回到3号广场的“平安之乡”再次见到Mr.9。而不一会儿Mr.108突然出现并将塔破坏。路飞等人怒火中烧，跟Mr.108决战。

事件16 黄金岛

おでん屋

路飞刚刚登上船，小丑巴基和其手下便突然出现，并向路飞等人进攻。

ウーナンの島

クジラ岩

山崖

在山崖边上，多尼（ドニー）、达尼（ダニー）和迪尼（デニー）这3个家伙出现，并且向路飞等人发动攻击。



宫殿

おでん屋

在岛上召集齐所有的同伴后回到おでん屋，跟卡巴兹（カバジ）交谈，即可令他成为同伴。

事件17 Mr.3 的加入

酒场

来到酒场，亚比达忽然向路飞发动进攻，路飞在毫无准备的情况下还击。

酒场

与亚比达战斗过后，再次返回到酒场中，并

与Mr.3和巴基战斗，将他们打倒之后，Mr.3会自动加入成为同伴。

1号广场

在小镇的各处有3位比比的同伴，如果此时比比在队伍中的话，分别到1号广场、教会和3号广场中与他们交谈就可以使其加入。



教会

3号广场

港口

事件 18 传说中的武器

ロストアイランド

リトルガーデン

遇到古怪的习武少年希鲁托（ヒルト）。

リトルガーデン北

一直向着岛的北方前进，被巨大的暴龙袭击，路飞为了拯救同伴，拼死战斗。

火山口

山崖



ブロギーの住所

来参加巨人的宴会，希鲁托竟然被绑架，路飞看到敌人的留言后，决定到岛的西北面将希鲁托营救出来。

山崖

终于见到了传说中的宝剑。

ブロギーの住所



事件 19 小型花园

双子岬

リトルガーデン

リトルガーデン北

巴基再次出现准备偷袭路飞等人，只要将他打倒，就可以使他加入。

ロウの家

在他的家中见到Mr.5等人，如果想让他们成为同伴，此时Mr.3必须在队伍中，让Mr.3说得Mr.5就可以让他加入了。

ブロギーの住所

两位巨人多里和布罗奇主动加入路飞的队伍。

事件 20 迷茫的岛

ボクデン的家

来到岛上，见到了美斯·革鲁迪云克（ミス·ゴールデンウィーク）等人。



神殿之岛

神殿

事件 21 神秘的熊

ロストアイランド

只要利用“エターナルポース”就可再次来到岛上。

ボクデン的家

在ボクデン的家中某处找到阿贝斯的熊，对炉灶进行调查的话，便会发生情节，神秘的熊也会加入路飞的队伍。

事件 22 冒险的终结

クロワッサン

ボコリの船

巨型战舰再次出现，路飞等人发现了波葛里留下的信，于是乘船向巨型战舰驶去。

巨型战舰

战舰出入口

在战舰的出入口处聚集着大量的敌人，路飞等人几经辛苦终于杀入战舰内部。

1层通道

2层通道

2层右方的房间

进入战舰2层右方的房间，站在快要塌陷的地板上掉落到1层右方的房间。

1层右方的房间

在房间中发现神龙（センネンリュウ），玛斯等3个死敌出来阻止路飞营救神龙。

1层通道

2层通道

2层左方房间



进入房间之中遇到梅拉乔（ミラージュ），他召唤出“傀儡路飞海盗团”攻击。

2层通道

舰首的房间

舰首主甲板

与时髦狮子（ダンデライオン）决一死战，终于将波葛里救出来。



战舰出入口

路飞等人顺利地从巨型战舰中逃了出来，迎接大结局吧！

THE END……

LIKY：自从前几期《游戏机实用技术》刊登出《月轮》快速通关秘技后，我们收到了很多许多读者的来信，大家纷纷投来自己的时间挑战纪录和心得。而在杂志8月B的“秘技天地”中刊登出张建生玩友的42分钟通关纪录后，很快就有玩友将这一纪录进行了刷新，甚至有的号称最快只用30分钟就可以通关。下面我们就来看看王小磊玩友的最速通关心得。

挑战时间的极限

《月轮》最速通关研究

文：王小磊

自从前几期书上研究登出快速通关后，相信有不少人进行了研究，打出了比书上更好的成绩（书上说的四十多分钟只能算是平均水准）。此后本人多次试验加上上网和其他玩家交流，总结出了一套更快速的通关大法，还是用GBA，还是FIREBALL，以一个“速通”为中心，不练级和不要物品为两个基本点，为把我们的游戏精神发扬光大而奋斗！吸血鬼猎人的更速传说再次开始……

我们首先要学的基本功就是熟练操作和熟记MAP，要不然是不会有好成绩的。

“速通”的理念就是——不杀杂兵，不吃加能力上限药，能少走的地图就少走，能不SAVE就不SAVE，见到BOSS就用变身拿骨头扔死——不过这样最后也只是四十来分钟，要想再有突破，就要**武装到秒**。

大家要记住：**SAVE一回要7秒，只回复不SAVE也要2秒，而进入状态菜单是不计时的。时间就是这样一秒一秒地抠出来的。**打BOSS时也要找到最好的打法。只要打一个BOSS能省出1分钟的话，到最后就是一大段时间被省了下来。



好，现在开始！

步骤一：在通关一回的基础上在“名前入力”时输入FIREBALL，确定的同时连打START键直到确定内森能控制为止。从现在开始就要和时间赛跑了，情节对白也在记时。点钮速度快的话到此为止时间是36秒左右，要是慢得太多就重来吧。

步骤二：到第一个BOSS“狼”之前有三个SAVE点和一个加速跑的魔导器，为了省时我们不去第一个SAVE屋（以下简称S屋）而直接去第二个S屋去回复，但是这样要是开着“透化”跑MP会不够，用“加速”（普路特+古里菲）HP会不够。要想突破时间的上限最大的学问就在走路上，用加速几乎不减MP，加速走的速度和滑铲的速度是一样的，加速跑的速度就快很多了，并且被攻击后的无敌时间也能更有效地利用。因为初期MP很少，用透化MP会很快就用光，为了生命和时间大家要紧记一个原则：“人多空间窄就用跑或滑铲+瞬间透化（马上就要被打到时透化，然后马上回复，省MP）；空间大敌人密度小就用加速一直冲，要连着向上跳就一直开着透化。”这就是今后跑路一直要用的方法。得到跑步的魔导器前用透化挺过来（不去S屋），随后就打开加速冲过接下去的走廊，（因为这时MP不够，而HP能顶住9下）然后到下一个房间作回复。前3个BOSS都能够用变身后的一根骨头“秒杀”，在第二个BOSS男巫前SAVE一下较好，争取把



他“一击秒杀”会捞得大把时间的。PS：如果前3个BOSS都能很快地杀死，走路时加速



这个特技用得也很勤的话，到此时间应该是10分钟左右，平均一个BOSS 3分多一点，比不用加速快近3分钟的时间。记录地点的选择推荐在男巫和石人前各记录一回（为了多试几次把BOSS秒掉）。

步骤三：从现在开始一根骨头就不能把BOSS们秒杀了，因为行路的要点之前都说了，相信大家很快就能领会。在这里就说说其他的BOSS的打法，有好的打法也能省下很多的时间，因为用透化可以不去打双龙和死神，我在这里就说说山羊头，卡米拉和修的合理攻略法。

山羊头——前几期书上说要用雷召唤，其实不用，站在它左边的柱子下面变身用骨头打一样很安全（要跳起来才能打到它），不过这里有一个要点——随机出的大骨头的两端各是一个攻击



点，骨身是个面，在骨头飞出去时是有可能两端的点各打中目标1次的（目标要大一点），也就是说这个羊头也一样能“一根秒杀”的，请大家在之前SAVE一下，力求一击把它杀死，这样最少能挤出20秒以上的时间。

卡米拉——共要3根大骨才能杀死。打她时在等她放出射线时闪到她身后的台阶上连续用骨头攻击，她也很容易被打出2HITS，也就是说可以利用一次进攻机会把她杀死的。这是个要点，



要是能一次杀死她就能挤出数十秒的时间（之前SAVE）。

修——打他有两种方法，第一种是在台阶上用毒把他屁死（用6分钟左右）；第二种是用透化后不停地跑动，在他使出剑技后从他身后变身攻击他（这完全是一个看大家真人“人



品”的打法，我试了无数回，最快是不到3分钟把他杀死，最慢时打了二十来分钟才……）不过要是运气好的话完全有可能在3分钟之内解决他（用GBA就太勉强了，太累，而用模拟器就……）。第一种打法的好处是安全第一，能省下打完卡米拉后去SAVE的时间，费MP少，能省下打完修后去回复的时间。粗略计算一下，最多比第二种打法慢两分钟。（用GBA还是用第一种打法来的好。）

之后的德拉古那第一型态就是个白痴，随便蹂躏他。



总之打月轮二周目时，合理地利用加速和透化赶路，认真地核算打BOSS的时间，

最后的时间绝不会超过40分。打完德拉古拉第一型态后的等级应该为34，时间在29：00到34：00之间。（用



模拟器游戏时有很多体贴的设定，平均时间在30：00左右绝对没问题，而GBA的速度就要慢上个5分钟左右，再快也在35：00到40：00之间。

没有最速只有更速！

《四狂神战记外传》全面研究

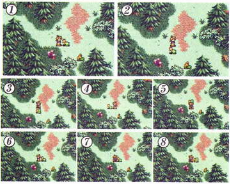
文：星级风

LIKY按：《四狂神战记外传》在半年前就已经推出，当时我们也刊出了游戏的详细攻略（详见《游戏机实用技术》总第53期）。作为一款带有解谜要素和怪兽收集要素的RPG，游戏的某些系统还是很有自己特点的，这次就给大家带来星级风玩友的一些心得。星际风玩友研究这个游戏近3个月，投来的原文稿件近4万字，制作了详细的怪兽表、特技表等等，但因为篇幅关系，这里不便全部刊登出来，抱歉。

战斗篇

是RPG游戏就少不了战斗，这个游戏的战斗有着自己的特点，不过战斗方式可真的是非常传统的一种——速度快的先攻击。

进入战斗的方式不是传统RPG的踩地雷的方式，而是敌人以实物状态出现，如果你跑得快就不用战斗了。这种进入战斗的方式需要注意先制攻击和被动攻击。先制攻击当然就是抢先攻击了，被动攻击则情况相反，会被敌人先攻击1回合。当主角与怪兽面对面或侧面对侧面的时候，是属于公平战斗（如图1、2），当主角以头对怪兽头以外的任何一个地方，都会是先制攻击（如图3、4、5），我想应该是因为视线被挡住的缘故吧。（汗……）不过当怪兽的头对主角头以外的地方，



那样便会是被动攻击（如图6、7、8）；当然还有一种特殊情况就是屁股对屁股（如图9），不过这种情况是不会发生战斗的，而且只有使用了特技さいみいだん，可能达到这个情况。



游戏中队伍中的成员最多的时候可以达到8个，5个是仲间，而另外3个是怪兽。战斗的时候只有4个人可以参加，不过可以在战斗中更换队员，但那样就会失去一次攻击的机会。

怪兽是不听指挥自行攻击的，它所使用的特技是在战斗前设定好的3个特技中的任意一个，有时候怪兽也能起到奇兵的作用，不可忽视呀。

当怪兽主人的IP满了的时候，就可以使用合体技，之后就会自动攻击，攻击方式是由怪兽的属性所决定的。既然是合体嘛，当然能力会提高很多了，一般在3个回合后就会恢复原来的状态，而且合体后只会使用一种攻击方式。不过需要注意的是，只有当怪兽的形态是完全体和突然变异体的时候才可以合体。合体后不用担心会被打死，因为敌人的任何攻击对合体都不能产生任何伤害。

IP的上限会随着等级的上升而增加，在受到攻击的时候IP数值会上升，受到的攻击伤害越大，IP的数值上升的也就越多，不过一般打很长时间才能将IP攒满，而此时等级上升的话，那就需要继续攒IP了。不过有一种方法很实用，而且可以快速增加IP数值，那就是攻击自己（自残？），不过一不小心死了的话，IP数值就会变为0，复活后，先前所有的IP不会保留。

虽然每种怪兽都有自己的属性，但是使用魔法攻击时属性的效果并不明显，由此成为了一个没有用的设定。此外，游戏中防御力决定了一切，因为物理攻击和魔法攻击都是按照物理（或魔法）的威力减去防御力这么单纯的计算方式来计算的，所以防御力高的话一切都不用怕了（一般防御力到了350的话1个人打死最终BOSS不成问题）。而且魔法的威力远不如物理攻击强大，所以只要习得剑士职业中的まとめぎり（全体攻击）就可以了。

最后要说的就是，人物的攻击力越高，攻击敌人所产生的HP浮动就会越大，一般攻击力损伤值会上下浮动10%左右，如果攻击力上了600，这个现象就会非常的明显了。

怪兽篇

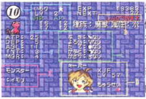
可以捕捉怪兽使游戏的可玩性大大地增加了，不过捕捉怪兽的难度有的也比较大，经常会出现捕捉不到的情况，所以要有耐心。一般后期捕捉到的怪兽等级都比较高，不过所有的BOSS都不能捕捉。

使用ディスク结尾的道具就可以捕捉怪兽，这种道具可以在グルベリックの街的“猎人商行”中买到，不过只能买到11种的前7种，另外4种：エストデディスク、いやしのディスク、デルデルディスク和プラチナディスク只能从宝箱中得到。但是游戏剧情中的宝箱非常少，大家如果想要全部得到就需要去“古的洞穴”中去收集了。不同的ディスク有着自己不同的属性，如山的ディスク、水的ディスク等。笔者发现，所有的ディスク中以いじけんディスク（次元的ディスク）的捕捉成功率最高，对应不同的地形效果使用不用的ディスク可以使成功率上升。和《口袋妖怪》一样，如果怪兽出现为睡眠、麻痹等异常状态的时候捕捉成功率也会上升，不过要想使怪兽进入异常状态也非常的难。

怪兽分布在游戏各地中，要想捕捉全也比较困难。笔者就有3个怪兽没有捕捉到，而且有1个连见都没有见过，但都能进化出来，分别是No.083、No.114和No.180这3个怪兽，其中No.114和No.180都出现在“古的洞穴”的中，不过因为是楼梯的守卫，不能捕捉。

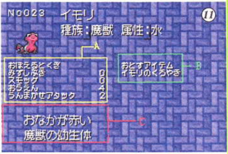
捕捉怪兽不是所有的同伴都可以的，只有主角、トーム和ラミ3个人可以。每个人出去战斗只能带1个，多余的可以放在グルベリックの街的“猎人商行”中。怪兽也是需要经验的，所以带着它的话，战斗后会自动分得经验值。怪兽只要捕捉到后，就会随着战斗的次数的增加使好感度上升，因为每次战斗后所有的成员都会分得经验值，所以就算不出战，好感度也会上升。另外，存在“猎人商行”中的怪兽的好感度也会上升的，但是是随着时间的流逝而使好感度上升，所以不如战斗来得快。

每个怪兽只能记住8个特技，所以多余的特技要放弃，这个时候大家要谨慎地选择。



抓到怪兽后可以使用菜单中的モンスター来管理和查看怪兽的状态（如图10），A部分中最上面的是怪兽的形态和小名，形态一共有4种：1颗星是幼体、2颗星是成体、3颗星是完全体、4颗星是突然变异体，剩下的就是等级和HP、AP的状态了。B部分是查看怪兽是否能进化，当出现てしんかできます红色的字样的时候表示怪兽可以进化，有的怪兽只能进化1个方向，但有的可以进化3个方向。C部分是查看怪兽的装备，怪兽的装备有很多，但不是每个怪兽都能装备所有的道具，有的只能装备铠甲，而且只是一种，这些怪兽装备大多是在战斗后和宝箱中获得的。D部分显示的是怪兽的主人和与主人的好感度。E部分是怪兽的名称，这个名称不同于小名，就好像狗是动物的名称，而我们可以随便给它起个小名一样。F部分是查看怪兽当前能力和样子。

每抓到一个怪兽，它就会被自动地记录到图鉴中（如图11）。我们能看到，上方是怪兽的编



号、名称及属性，如果是突然变异体的话，在属性的右面会注明的（如图12）。图11的A部分是怪兽能习得的特技名称和所消耗的AP，新抓到的怪兽开始只有一个特技，进化后特技表中的第一个特技自动习得，另外，每个怪兽都有自己的隐藏特技，一般是比较厉害的，不过需要大量的经验。B部分是介绍怪兽所能装备的物品，一般介绍了的都能装备，有一些没有介绍的也能装备。C部分是怪兽的一些简要介绍。



古的洞穴篇

“古的洞穴”属于剧情外的范畴，如果大家想要集齐全图鉴的话，光靠进化实在太麻烦了，只有去古的洞穴捕捉一些了。

首先要说的是古的洞穴有60层，每层都会有守卫守护楼梯的通道，只有打败它们才能继续前进。但这些守卫可不好打，小到飞龙小兵大到最后的巨型史莱姆和黄金神族（如图13、14），中





间还会掺杂着游戏中的全部BOSS（当然会有最终BOSS了），实力强大。不过如果你的防御力够了400而且HP在300以上并且带着一个强力的怪兽的话，通关不成问题。如果运气好，打最后的巨型史莱姆它还会逃跑呢，不过经验就没有了。

进入“古的洞穴”后，只能前进不能后退，另外要带上一些回复道具（解毒药一定要带着）。进入后会发现有宝箱、药袋和罐子，里面有的是道具，有的是敌人，有可能还会出现异常效果，如中毒、HP损失等。另外有一些如树枝、神殿、人像等，调查他们的时候多数情况会被偷钱，还有出现能力上升或者是异常效果，但也有可能什么也不会发生。洞穴中有时候可以遇到红球和蓝球，红球调查后为HP全恢复，蓝球调查后为AP全恢复，对于打通60层有相当重要的帮助。

“古的洞穴”中，只有在每层进去前可以整理装备和使用道具，之后进入里面便不能调出菜单，只有战斗的时候可以使用魔法和道具，所以一旦中毒的话就要立即找到敌人战斗，然后解毒。在“古的洞穴”中，只有获得道具てんへのいのり才可能从里面脱出，获得后按SELECT可以出来，之后前面打过的层数会被自动记录，再进入可以选择从哪层继续前进。

“古的洞穴”从53层开始，每层的BOSS能力都会变得非常强，所以大家要做好心理准备。虽然“古的洞穴”难度非常大，不过也可以说是练级的好地方，因为这里只有主角一个人能进来（还可以带一个怪兽），所以经验值会滚滚而来，再打死两三个BOSS，每个经验也都有两三万，所以升级不再困难。但是一旦打通了60层，以后便不能再进入，不过打通60层会获得奖励，那就是全属性+300的指环，如果有道具的话，在炼金术士那里获得配置方法的话，也可以打造出那个指环。

在“古的洞穴”里所获得的道具大多为稀有道具，很多都是打造物品所需要的道具，而获得的装备更多的是倾向于怪兽的装备，人物的装备可怜得……不过里面可以获得一把主角用的强力的剑，攻击力仅次于最后的剑。

每次进入“古的洞穴”，迷宫都是随机变化，每次都不一样的，不过地段是不会改变的，那就是岩浆地段（碰到岩浆损失HP）、水晶地段和城堡地段3种。

其他篇

1.关于职业。有的职业分为高级职业和一般职业，只有僧侣、剑士、武斗家和盗贼有高级职业，只有当这些职业的特技全部习得后才能转成为高级职业，不过需要注意的是，转为高级职业的时候必须是该高级职业的一般职业，如去转职为剑豪时就必须是剑士才可以。

2.游戏中有3个怪兽在怪兽图鉴中没有记录，分别是大树の山的フラワーバード、グラッセ要塞的へいし和しかん，但是还是可以抓的，也算是游戏中的一个小小的失误吧。

3.游戏中有一个BUG，那就是进入“古的洞穴”之后进入战斗中给主角使用剑豪的特技みねうち，之后就会回到战斗前的画面，主角也不能行动了。

4.攻击自己加血。除了敌全体的特技以外，其他所有的特技都能使用在自己队员的身上。破坏王的特技とっこう是损伤自己的血来攻击敌人，但如果对自己攻击（注意，一定要是使用该特技的人），那样就会是加血的，而且一般都可以加满的。

5.游戏进入第二遍的隐藏要素。第一遍的时候从“国境的森”到“グラッセ要塞”这段路程中间是不能返回到地图画面的，只有回到刚进入“国境的森”那里坐船才可以回去的，而第二遍便不需要这样了，进入“国境的森”，然后会来到幽灵村（ゴンダールの街），然后往回走就可以回到地图画面。（没有用的隐藏要素）

6.最强怪兽获得。当进入巨大生物体内之后，在出去之前，能看见怪兽ノーコア，如果你有能力的话就赶快抓住它吧，不过我想没有全属性+300的指环的话别想抓到它。让我们来看看抓住它后，能力是怎样的：攻击力150、防御力600、速度450，智力35、魔力40，进化后HP、AP和智力分别再加5，实力强大得可怕，不过它最怕的就是中毒、中猛毒和中火烧，因为这些效果都是每个回合自动掉HP的，因为它的HP少，所以很容易死掉。因为攻击力比较低，而特技又不是很强，所以如

果将别的怪兽强力特技复制给它，它就当之无愧地成为最强怪兽了。

7.关于127号怪兽。最好在古井户的下水道中第一次见到的时候捕捉，因为在那之后的剧情里再也见不到它了，虽然在古的洞穴（A）中能随机见到它，但是几率非常低。

8.最一开始进入カルナックル村的时候是干季，当剧情过一段，再次来到カルナックル村，就会看见这里变成雨季，而村子也会有些变化，武器屋里可以买到一件主角用的好铠甲，而在上面转职成药剂师的屋子道路会被一只熊挡住（先前熊会让开），这个时候只能将旁边的坛子打坏进入屋子了，这里有个炼金术士。

9.一般游戏进行到ニモーナ矿山剧情过后就会回到パーセライトの街的城堡中找国王要船，但是这个剧情可以不发展，直接跳过，去找海盗要船，之后直到ハイデッカ离开队伍后，再来见国王，这个时候你就会发现ハイデッカ又会出现了，可他的确不在队伍当中。（瞬间移动？）

职业特技表

技能名	所消耗AP	攻击范围	技能效果简单说明
そうりょ（僧侣）：在グルベリックの街的猎人商行中转职			
エスト	3	己单	HP30恢复
ポイズナ	2	己单	解毒
ウエイク	4	己单	睡眠效果解除
パライズ	2	己单	麻痹效果恢复
エスリト	8	己单	HP100恢复
ガ・イス	25	敌全	圣光魔法攻击
だいそうりょ（大僧侣）：在ナザレ转职			
キュア	5	己单	火烧效果恢复
ガ・イアス	38	敌全	圣光魔法攻击
ディフロス	5	己单	冻结效果恢复
デルデ	20	己单	复活，HP四分之一恢复
エスティア	40	己全	HP完全恢复
デルアル	30	己单	复活，HP全恢复
けんし（剑士）：在グルベリックの街的猎人商行中转职			
かえんぎり	2	敌单	普通攻击后追加敌单体火球攻击
うけながし	0	己单	将自己受到的伤害转嫁给同伴或敌人
アイスきり	6	敌单	普通攻击后追加敌全体冰魔法攻击
まとめきり	3	敌全	剑气攻击
ざんてつけん	2	敌单	强力一击
けんごう（剑豪）：在グルベリックの街的猎人商行屋顶小屋转职			
みねうち	1	己单	战斗不能且HP剩1，不过不会再受攻击
ドラゴンきり	2	敌单	会心一击率高的攻击
ひぎぉにころし	4	敌单	普通攻击后追加冻结效果
だいちきり	10	敌全	剑气攻击
きせきのいちげき	3	敌单	吸血剑
ぶとうか（武斗家）：在グルベリックの街的猎人商行中转职			
ナックルパンチ	2	敌单	巨拳攻击
すてみ	3	敌全	气攻击，自分受伤害
みがわり	0	己单	替HP20以下的同伴承受攻击
うんまかせアタック	2	敌单	伤害不定
いかりのてっけん	2	敌单	巨拳2回攻击
はかいおう（破坏王）：在ナルビク转职			
クリティカル	6	敌单	猛烈一击，有时也会失败
とっこう	0	敌单	攻击敌人后，自己也将损失敌人所掉HP数值
パワートライデント	2	敌单	两回攻击，攻击力双倍
さいせい	8	己单	HP二分之一恢复
とうぞく（盗贼）：在グルベリックの街的猎人商行中转职			
ひったくり	0	敌单	盗取敌人身上的钱
ころがす	0	敌单	冻结效果，敌人1回合不能攻击
テザー	3	特殊	迷宫脱出
ちょうおんぱ	0	特殊	查看四周是否存在宝物

技能名	所消耗AP	攻击范围	技能效果简单说明
れいきゃくしつぷ	3	己单	火烧效果恢复
スキャン	1	敌单	简单查看敌人状况
だいとうぞく（大盗贼）：在ダロス赌场二楼转职			
しゅんそく	0	敌全	攻击后施技人速度上升
スモッグ	0	敌全	烟雾效果，令敌人命中率下降
いたみわけ	30	敌单	与敌人损失相同的HP
ゲットマジック	0	己单	从受到的魔法攻击或特技攻击中吸收AP
うらぎり	0	敌单	混乱效果，每使用一次减少1000G
まじゅつし（魔法师）：在グルベリックの街的猎人商行中转职			
ドリッド	5	敌单	防御力下降
レ・ギ	5	敌单	雷魔法攻击
フェイク	4	己单	速度上升
ディレクト	8	己单	防御力大幅度上升
スクレイ	4	敌全	睡眠魔法
ザルジアン	4	己单	防御力上升
レ・ギオ	10	敌单	雷球攻击
ムージル	8	敌全	魔法封印
ミラール	8	己单	防御力最大，敌攻击无视
アブソーブ	3	敌单	吸取敌人的AP
レ・ギオン	24	敌单	召唤雷鸟攻击
ようじゅつし（妖术师）：在グルベリックの街的猎人商行中转职			
フ・レイ	3	敌单	火球攻击
リ・ア	8	敌全	冰魔法攻击
ウオ・ム	4	敌单	水泡攻击
フ・レア	6	敌单	火柱攻击
リ・デト	12	敌全	冰雪攻击
デ・ス	4	敌单	即死魔法，成功率极低
ラ・ギ	12	敌全	空间爆炸攻击
ウオ・ルム	7	敌单	水柱攻击
ラ・ギル	15	敌全	爆炸攻击
ウオ・ルド	22	敌单	召唤水龙攻击
フ・レイア	30	敌全	召唤火鸟攻击
リ・デルト	32	敌全	召唤冰雪女神攻击
デ・バイル	8	敌单	即死魔法，成功率比デ・ス高
ラ・ギアル	33	敌全	异次元爆炸攻击
くすりし（药剂师）：在カルナックル转职，不过需要花400G			
どく	0	敌全	使敌人中毒
さいみいだん	0	特殊	让画面内的敌人停止行动数秒
コピー	30	敌单	复制敌人特技并且能够使用，战斗后恢复
もうどく	2	敌全	使敌人中猛毒
ウイルス	20	敌全	HP低于50的敌人即死
あやつゐ	20	敌单	操纵一个敌人替自己攻击

研究中心

秘技大放送

托尼・霍克职业滑板 2

在游戏的标题画面或是暂定画面中，按住R键不动，然后输入以下的密码就能获得各种效果。

●开启作弊模式（即开启OPITION选项里的CHEAT菜单，里面有许多有趣的设定）：B、A、↓、A、START、START、B、A、→、B、→、A、↑、←

●摔倒时不流血：B、←、↑、↓、←、START、START



●选用蜘蛛侠：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、START

●选择MINDY：←、←、↑、→、B、A、START

●开启全部关卡：A、START、A、START、↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓

●开启全部关卡及满金钱：B、A、←、↓、B、←、↑、B、↑、←、←

●蜘蛛侠式爬墙：（必须在选用蜘蛛侠时输入）→、A、↓、B、A、START、↓、A、→、↓

●流的血变爆花（必须在标题画面中输入）：START、A、↓、B、A、←、←、A、↓

●DISCO视点（必须在游戏中暂停输入）：←、A、START、A、→、START、→、↑、START

●将时间变为0（必须在游戏中暂停输入）：←、↑、START、↑、→

超级泡泡龙 ADVANCE

●隐藏关卡出现方法

在游戏标题画面下输入B、R、L、B后右下方就会出现一个地球的图案。之后进入游戏，就会出现隐藏关卡。如果玩家此前已经通关的话，就会出现135个新关卡！



●隐藏角色出现方法

在游戏的标题画面输入A、R、L、A后左下方会出现两个头像，进入游戏后就能选择这两个角色了。

巫术 召唤师

●进门不遇敌法

在迷宫中进门经常会遇到敌人，有一种方法可以避开他们。游戏中按A键是开门，按B键是打开菜单，所以在门外同时按下AB键，就会变为进门后打开菜单的状态，此时如果关闭菜单还是会遇到敌人，但如果四键齐按RESET（A+B+SELECT+START）后选择继续游戏，就会以进门后的状态继续游戏（因为游戏在进门后会自动存档），而且敌人也不会出现，这就相当于避开了进门的敌人。虽然这个密技有点麻烦，但在很多时候却是救命的法宝。

黄金太阳 开启的封印

●提前到达宝岛

正常情况下到达宝岛都是通过撒哈拉（スハーラ）沙漠的红色龙卷风，其实有一个方法可以提前到达宝岛。在乘船去特雷比村的途中会遇到海怪袭击事件，此时会要你选择乘客来代替水手划船，如果按照战士、秃头胆小鬼、厨师、老爷爷的顺序选择（另一说：战士、老伯、武器店老板、小女孩。玩家多尝试），就会发生左右舷划船力量不平均而使船偏离航道的事件，这样便会提前来到宝岛。不过要发生此事件全员的平均等级必须在20以上才行。

●购买珍贵道具

在全员LV达到28以上后前往ラリベロの町的武器店，将店里的物品全部买下，出店后存档并RESET，之后回到武器店将身上的物品全部卖掉，再次回到武器店时店主的台词就会发生变化，此时就可以购买诸如“极めのブーツ”等珍贵道具。（如果失败了，可就大大地破财了。）

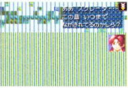
●BUG结局

此秘技纯属好玩，没有任何实际用途。

首先游戏的3个存档按如下方式分配：

存档1：游戏中的进度

存档2：通关进度



存档3：空白

在标题菜单画面下按←+R+B使传送进度的选项出现，进入密码（パスワード）画面（选择金、银、铜等级画面），然后一直按B键推到标题菜单，选择继续游戏，这时光标会奇怪地指向存档3，按A键确定后，画面会出现“读取失败”的信息，然后会要你存档，按B键取消，此后便会进入结局画面，不过是画面花掉的结局。

●金钱变1.3倍

风、地相克，水、火相克，如果用相克属性的招式将敌人打到获得的金钱就是平时的1.3倍。而且，用对应属性的精灵打倒敌人不仅金钱增加，经验值也会增加。

信长异闻



与《太阁立志传》极为相似的《信长异闻》讲叙的是日本战国时代的有名人物织田信长的传奇经历，游戏采用了与《太阁》相似的SLG+RPG的进行方式。

●蜂须贺小六加入法

在游戏发展到美浓战役·稻叶山战的时候，移动到坐标（22，10）的位置就会让攻击数值很高的蜂须贺小六成为同伴。

冰河世纪

●4个奖分舞台出现



游戏每一舞台有40个坚果，如果都收集齐，过关后在舞台画面的右下角就会出现一个黄金坚果标志。如果每一个舞台都得到这个标志就能让4个特殊的奖分舞台出现。

●直接见到结局

在密码输入画面输入“TSLMFD”就能直接见到结局。如果输入“MFKRPH”还能见到另一组画面。

河流垂钓 来自神奇的森林

●初期能力提升

游戏最初输入主人公名字时，如果输入“つり太郎”，那么主人公最初的等级就已经达到5级，能力值也有一定提升。注意“太郎”的对应字符为“たろ”。



罪恶装备 ADVANCE EDITION

●直接选用中BOSS TESTAMENT

在标题画面顺序输入↑、↓、→、←、A会听到一声音效，进入游戏后就能直接选用TESTMENT。

●直接选用最终BOSS DIZZY



在标题画面顺序输入↓、↓、R、L、R会听到一声音效，进入游戏后就可以直接选用最终BOSS DIZZY，另外，中BOSS TESTAMENT也能够直接选用了。

●直接选择角色的EX模式

在标题画面顺序输入→、↓、←、R、R会听到一声音效，进入游戏后就能选择角色的EXTRA模式。

超级机器人大战A

●出现两个神高达

在恶魔高达路线26话，对付恶魔高达的时候，让神高达与风云再起合体，并让合体后的多蒙将恶魔高达再次干掉。此时本应该发生剧情，但是看到风云再起与神高达分离，剧情发生一半就停止，而且风云再起会变成神高达的样子，也就是出现两个神高达。而且此时，复活后的恶魔高达驾驶员变成了AI（原来的玲消失了）。这时什么也不做选择回合结束，下一回合画面变暗，开始发生剧情，如果之后将恶魔高达击落还有更有趣的现象发生，玩家自己去尝试。



最近特别喜欢听老歌，感觉特别亲切。感慨之时，翻出了那个陈旧的包装盒，那是我买的第一个正版的GBA的游戏《黄金太阳》。写这个东东还有一个原因就是最近CGP的朋友汉化了这款GBA上的经典游戏，准备在圣诞节推出他们的汉化作品，而我们Huntasy也准备和他们合作，为自己喜欢的事业奉献自己的力量。虽然我们走过了很多的弯路，但是我们还是会一如既往地走下去，因为在漫长的连续不断的道路前方，肯定会有可以相信的事，不是么？

——作者Huntasy：Alfred

再平凡的人，也可以改变历史。
虽然他只有渺小得根本不起眼的力量……
但是只要他能有勇气战胜自我，面对自己的命运，接受挑战
就一定能看到那轮黄金的太阳！

黄金の太陽

开启的封印

我永远也无法忘记那一天，在那一夜，因为阿鲁法山的巨岩事件，我失去了自己的父亲！而我最好的朋友嘉斯敏（ジャスミン）也在那个让人无法忘记的夜晚，失去了他的哥哥加鲁西亚（ガルシア）。

哦，对了，忘记给大家介绍我自己了，我的名字叫罗宾（ロビン），居住在海迪亚这个不起眼的小村庄里。

那次事件已经过去3年了……

说实话，那次事件对我的影响并不是太深，因为那个时候我还只是一个不懂事的小孩子。不过那次事件以后，我妈妈整个人变了很多，也许是因为失去了我的父亲的缘故吧。

和我一样失去亲人的还有我的好朋友嘉斯敏，她的哥哥也是在那个时候被洪水冲走了。当然，时间能抚平一切创伤，3年的时间过去了，嘉斯敏也长大了，变漂亮了。

杰拉尔多也是我的好朋友，自从那次事件以后，他每天都在家附近刻苦地训练着精神力。我们都不问他为什么，因为彼此心里都清楚。



（海迪亚）

每个故事的开始也许都是平淡无常的……

“杰拉尔多，你还在练啊！很用功嘛！”那天杰拉尔多依然在练精神力的时候，嘉斯敏来找也，我记得我们的故事是这样子开始的。

“我就快练完了！”

“那就好。现在该出发了。要不，我自己一个人去也行。”嘉斯敏似乎在故意激将杰拉尔多早点结束训练。但是，她似乎显得有些心事重重：“说实话，那次你们两个遇上了什么事？三年前的那次意外……那是你一直苦练精神力，直到现在的原因吗？我很感谢你对我的关心，可是我的家人却回不来了……而且，罗宾的父亲也……”

杰拉尔多终于停下了自己训练：“我早就想把那件事忘掉，希望大家也忘掉它吧……”

我现在都还记得那个时候我在母亲的威慑下修补我家的屋顶，我真的很想早点和嘉斯敏他们去斯库雷特学士那里，不过没有办法，还是耐心地修补房顶吧。

还是嘉斯敏和杰拉尔多理解我，他们一起给我母亲说情她才同意我和嘉斯敏他们一同前往斯库雷特学士那里。

“虽然听说斯库雷特的确是个大学问家……可是……炼金术那玩意儿能有什么用处？妈妈希望你成为一个有用的人。而不是研究那玩意儿。但是我猜你心里还是很想去，对吗？怎么说你都要去，为什么？我知道你想什么。最重要的是，能跟你的朋友们在一起，是吧？你就跟德利一样顽固！那么，去吧！记得早点回来。”母亲说这个的时候似乎很伤心，也许，她真的从我身上看到了我的父亲吧。

我和嘉斯敏还有杰拉尔多三人一起前往斯库雷特的家，却意外地在路上碰到了两个我似曾相识的人。

“你们在干什么？”他们看起来似乎不是很友好。

“我们在干什么？……”

“你们偷听了我们的谈话？哼！做那种事情……可成不了光明正大的大人哦。”两人当中的那个女的对我们说。

嘉斯敏也不甘示弱：“你们才不光明正大。躲在这里，是不是在商量什么阴谋！”

“阴谋…？怎么说得这么难听。斯库雷特是不是和你们……”

“我们跟斯库雷特约好见面的。”

那个男的终于发话了：“但是，你们的约会能比我们的重要吗？哈哈……如果你们的约会比我们的还重要，那么……”

那个男的主动为我们让开了道路！

“你们可以走了……”

“真的可以走吗？”

“萨图罗斯，真的让他们走？”

“梅娜蒂，我们没理由耽误这帮孩子的时间啊。尽管去做你们想做的事吧，我们不会伤害你们的。”

真是两个神秘的人！

我们终于来到了斯库雷特学士的家，但是奇怪的是，他却在院子里踱着方步，似乎很心烦意乱的样子。

“他们到底是什么人？嗯……太阳神殿的事……嗯嗯……他们很熟悉。嗯，他们竟然知道一些连神官们都不知道的事。他们还说了有关元素的事……元素是构成炼金术属性的东西，分别有地、水、火、风四种。四颗元素之石，也就是所谓的元素之星，是打开炼金术之谜的钥匙？我们这些研究炼金术的人，竟然一点都不知道这些事。”

“斯库雷特学士，我们来了！”

斯库雷特学士看到我们来了，连忙过来迎接我们。

“你看起来很心烦的样子。”我问道。

“说我吗？啊，是啊。”

“是在想那两个人的事吧？有个叫梅娜蒂，还有个叫萨图罗斯吧？”

斯库雷特似乎显得很高兴，“他们还没到那里去吗！好，我得先行一步。”

嘉斯敏问他：“他们要请你帮他们做事吗？”

“恩……好象是…”

“好象？”

“是的，他们对阿鲁法山和太阳神殿都挺熟悉的，他们以前一定去过。”

嘉斯敏又问：“这很奇怪吗？”

斯库雷特冒了一些冷汗出来：“没有一定的本事是进不了阿鲁法山的。”

“看他们的样子偷偷摸摸的，他们不会是盗贼吧！”

“我们要快点通知大神官和村里人！”

斯库雷特拦住了我们：“大家等一下！他们说的话，我也还不知道是真是假。不如先去确认一下，然后再找人抓他们也不迟。大家说好么？”

“那我们现在该怎么办？”

“我们去监视他们。”斯库雷特对我们说。

“去监视他们？你是说去太阳神殿吗？”

“不行吧？”我有疑问。



“为什么不行？是因为阿鲁法山有人看守，禁止进入吗？我们只是去确认一下……那几个人有没有上山而已，应该可以让我们进去吧？那么，我们去确认一下那几个可疑的人是不是已经上山了。不被发现的话，应该没什么问题吧？我们又不是去干坏事。”

“应该是吧？”

这是我们三个人的秘密。基妮阿姨都不能告诉哦！

好，就这么决定了！

嗯，我们出发！

绕过弯弯曲曲的山路，躲开了太阳神殿看守者的监视，我们终于来到了太阳神殿的门口。我还是第一次来到这么宏伟的建筑物前。神殿的门是开着的，我们一行四人往神殿的内部开始进发。

这里的机关都不算太难，无非都是将宝石安装到牛头上打开新的门，或者是用精神力移动石柱打开暗藏的门。当我们来到神殿的最深处的时候，斯库雷特惊叫了起来：“我还是第一次来到这个神殿的最深处，没有想到是如此地令人不可思议。”

我们又想尽了办法移动女神像，结果，通往异界的门被我们打开了！

这里是一个很奇妙的世界，我们像停留在一个岛上一样，而四周都被像海水一样的物质覆盖着。

斯库雷特隐藏不住内心的喜悦：“快看，罗宾，那不是元素之石吗？……元素之星果然存在……！”

“元素？就是组成世上所有物质的最小单位吧？”

“石头，树桩，还有我们大家，都是由四大元素所组成的，是吧？”

“说得对，我以前已经跟你们说过很多次了，所有的东西都是由地、水、火、风这四大元素组成的。据说有些宝石汇聚着元素的力量，被称为元素之星。而那些传说中的宝石，现在就在我们眼前！叫我怎么能不兴奋啊？有了这些，就有可能解开炼金术之谜了！我好像跟你们说过吧？既然你听说过，怎么还做出那种似懂非懂的表情？”

“是吗？到底是怎么回事？我一点都不懂。”

“那些是贤者才能拥有的宝石！那些是支配一切的宝石，可以把任何东西变成黄金，甚至可以用来超越死亡！这下总该明白了吧？炼金术就是寻找这些宝石的学问。你们的理解能力也太差了，总之，学习炼金术，就是为了得到这些宝石。”

“还是不太明白，就是能让人获得强大力量的宝石，是吧？”

“何止获得强大的力量，整个世界都可以得到！这些宝石就是这么厉害哦！”

“你不要吓我啊，斯库雷特。你说的是真的吗？真的可以得到整个世界？”

“我也是听人说，然后才开始寻找元素之星的。但现在它们就在我们眼前。”

“哇……”

“斯库雷特……不要硬来。”

“可是，我想要得到元素之星。”

“让他们两个人去拿，不是更好吗？”

“这样啊……可以吗？”

“好吧，拿着这些。”

“那不是从斯库雷特家拿来的口袋吗？”

“是的，这些口袋是用金线做成的。是为了这个时刻而准备的！嘿，赶紧帮我把元素之星装进那些口袋里吧。”

我和杰拉尔多一起通过水面上的石柱跳到女神像的面前，取下一颗颗的宝石，装到金线织成的带子里。而正当我感叹一切都很顺利的时候，却意外地发现梅娜蒂和萨图罗斯也出现在了异界，并且挟持了嘉斯敏和斯库雷特作为人质。

“你们两个家伙想要抢我们的元素之星吗？！”斯库雷特非常愤怒。

“抢？斯库雷特学士，不要说得这么难听嘛。如果说我们这样做是抢，那你们是在干什么呢？”

“你们得到元素之星以后，打算怎么处置我们？”

嘉斯敏显得有些害怕：“他们拿到元素之星后，我们肯定死定了。”

那个叫萨图罗斯的男人却信誓旦旦地说：“放心吧，我们不会伤你们性命的。”

“这算是…我们的约定吗？”

“老老实实地把那些元素之星交给我们。我们就可以放了你们。怎么样？”

梅娜蒂对着我们大喊：“听到了没有，想救这两个人的话，先把那些东西交给我们！”

可是，把元素之星交出去了，我们还有什么活命的保障？

“活命的保障啊？我给你们。”

我这才注意到在他们所有人的背后还有一个人，给我一种似曾相识的感觉。

梅娜蒂对那个人说：“只有请你摘掉那个面具了。”

那个人对这个似乎很在意：“这……这个……”

“只有这么办了，他就是你们的保障。”梅娜蒂似乎把他当作自己胜利的王牌。

“没办法，摘掉面具吧！加鲁西亚”萨图罗斯也对那个人说。

嘉斯敏忽然感到非常惊讶，她问旁边的斯库雷特：“他说什么？”

“摘掉面具吧！加鲁西亚！是这么说的吧？”

“果然是那么说的吧？，难道真的是他？”

“我也听到一点，难道是？”

“那天不是被巨岩砸到了吗？他可能还活着吗？”

“你也是那么想的吧！如果是那样的话，我们就有保障了……可是到底是怎么回事？”

嘉斯敏看着那个人：“哥哥，我们在那之后找过你却怎么找也找不到！”

“他真的是……你的哥哥？？”

那个人对嘉斯敏说：“让你担心了，嘉斯敏。那天我得救了，那真是个奇迹……”

梅娜蒂很得意地说：“是我们救他的。他被河水冲走



的时候，正好碰上我们。”

加鲁西亚说：“我跟他们一起……经历了很多事。”

嘉斯敏忽然很伤心地哭了起来“为什么？要丢下我一个人……哥哥……你怎么忍心……？”

萨图罗斯的表情很严肃：“要叙旧还是等以后再说吧。”

“对，现在最重要的是元素之星的事。”

梅娜蒂问我们：“够保障了吧？就算我们要违背约定，加鲁西亚也一定会阻止我们的，至少他要保护他的妹妹吧！”

萨图罗斯也说：“有他做你们的保障，可以把元素之星交给我们了吧？”

万般无奈，我也没有办法，只好将我们好不容易得到的三颗元素之星交给了他们。

正当我们取下了最后一颗元素之星的时候，异界开始摇撼，开始崩塌，那些水都不见了，取而代之的是火红的岩浆。

“怎么了？发生什么事？”

只有萨图罗斯和梅娜蒂叫了出来：“啊！这，跟那时的情形一样！”

“难道是元素之星的精神力消失的缘故！？”

我在猜想，这就是村里人所说的“天罚”？不，这也可能是炼金术的力量！

萨图罗斯和梅娜蒂把加鲁西亚还有嘉斯敏他们都带走了，只剩下了我和杰拉尔多留在了异界，不过我们却因此认识了独眼神，那是一块像石头一样的东西，虽然开始我们很害怕，不过后来，是它救了我们的小命。

村子里的人都汇集在山脚，眼看火山就要爆发了，我的母亲，还有村长，也就是杰拉尔多的爷爷以及全村人都在等待我们的归来。

当我们一五一十地告诉了他们所发生的一切，独眼神再度出现在了我们面前。从那天开始，我就开始了自己的命运转折。我和杰拉尔多必须阻止那两个混蛋点燃所有灯塔的火，世界的命运都交在了我和杰拉尔多的手中。

当我们准备离开的时候，整个村子的人都来送我们了。不过很可惜，我没有见到我的母亲，我知道她是爱我的，是舍不得我离去的。

再见了，我的家；再见了，我的母亲。

（初遇哈麦特）

我们刚出海迪亚就遇到了一件非常有趣的事情。

商人哈麦特一行的马车到处乱窜……

哈麦特生气地嚷着："这么危险的地方，我们一刻不能再呆下去了！快回卡雷村！"

不过可惜的是，哈麦特的马车被断了的桥拦住了去路……

马夫跳下马车查看前方的断桥："不好了，哈麦特大人！桥断了……不能再往南走了！"

哈麦特愣了一下："桥……怎么会断了？……真糟糕……这样一来不是说我们就不能回卡雷了吗？"

马夫犹豫着："可是，哈麦特大人……真的要丢下伊万不管吗？这样不太好吧？"

"伊万他的确很可怜……可是，魔杖被偷这件事，他要负起最主要的责任……"

哈麦特接着又说："再说，他那不可思议的力量，对找回魔杖应该是很有用的。"

马夫："伊万拥有不可思议的力量？"

哈麦特转过了话锋："先不谈这个，我们要快点逃离这个危险的地方才是！"

马夫："逃？我们能逃去哪儿呢？"

"没办法……我们向北走吧。"

"可是，再向北走的话就到伦巴村了……"

（库布阿布村）

虽然是和我的家很临近的一个村庄，不过我也是第一次来。我们还是先到村长那儿去报个到吧！

从村长的口中，我才知道了刚才遇到的那个哈麦特原来是一个富商。他的魔杖失窃了，他的随从伊万正在寻找失窃的魔杖。也是缘分吧，我们认识了这个不同寻常的伙伴：伊万。令我们吃惊的是，他的身上居然有和我们的精神力类似的一股强大的力量。

伊万也很坦诚地告诉我们："是的，我的确有着不可思议的力量……你们也跟我一样吧。"

当伊万得知"精神力"的这样一个概念之后惊讶地说："啊，这种力量原来是叫精神力啊？我以前从来都没有听说过。"

即使如此，伊万还是很快就理解了："不过，再怎么说，我们都同是炼金术士啊，这很容易理解。很荣幸认识你们。"



不过他的神色很快又黯淡下来："因为我的原因，哈麦特殿下心爱的魔杖被人偷走了！真让我头疼啊！我必须把它找回来！"

伊万忽然恍然大悟："对了，你们能不能帮我找回魔杖？我相信，如果有了你们两个相助，我一定可以找回魔杖的！"

没有理由拒绝啊。我们很爽快地就答应了。

伊万问我们："你们两个的名字是？"

"我叫罗宾，他是杰拉尔多。"

伊万得意地谈起他自己的技能："我会读心术，是不是觉得我很可怕？"

伊万拉起我的手，我听见杰拉尔多叫了起来。原来他发现自己的内心正被解读，惊慌不已："哇，你在我身上使用读心术吗？快，快停下来，伊万！"

伊万对我说："怎么样，罗宾，你也能读杰拉尔多的心吧？果然跟我想的一样吧。"

杰拉尔多惊讶地叫起来："啊！什么？罗宾，你也会读心术？我怎么不知道？"

伊万给我们解释道："你们两个拥有精神力，所以你们在我的帮助下借助我的力量也能使用读心术的"

杰拉尔多有点不满"你怎么能对我使用读心术呢！太过分了！"

伊万忙陪不是："我把读心术用在好人身上，的确不对，真对不起了！"

伊万忽然也拉起杰拉尔多的手。我有一种奇怪的感觉，只听见杰拉尔多兴奋地叫着："太棒了！真的耶！我可以读到罗宾的心了！"

伊万给我们提议："那么我们就用这种能力去把罪犯找出来！大家同意么？"

杰拉尔多："可是，等等！对别人使用读心术，会被人发现吗？"

伊万笑了起来："哈哈，你们两个使用精神力的时候，别人能看到什么吗？"

伊万又再次解释道："能够感受到我使用了读心术，那是因为你们俩都拥有精神力的缘故。普通人是看不出来的，一点也不用担心！放心吧！我不会再对你用读心术的由于我们不知道魔杖的去向，我们先用读心术，读读村里人的心吧！"

"嗯，那好吧！"

阴差阳错的，我们来到了旅馆的楼上，却发现有两个人鬼鬼祟祟地要避开我们，想了不少办法，我们终于成功地发现他们原来就是盗贼，而我们所要寻求的宝物，就在旅店的阁楼里。

我们从旁边的楼梯登上了阁楼，却意外地发现被绑在这里的村民。他告诉我们："修理屋顶的时候，无意中跑到这个储物室来了，我以前从没来过这里边，于是我进来看一下。谁知道砰地一下！我的头被人从后面砸了一下，我就这么晕过去了。醒来的时候，才发现被人绑住了……而且仔细看一下吧，这里有很多箱子，以前都没见过的。"

是的，我想，那些箱子里边，肯定放着那些盗贼偷到的东西吧。正当我们准备打开宝箱查看的时候，那些盗贼们回来了。

盗贼头领对我们说："哦，伊万，原来是哈麦特的仆人，你果然很厉害啊！对了，你对哈麦特那么忠心，到底是为了什么？"

另外一个盗贼也幸灾乐祸地说："现在哈麦特已经被比我们更坏的盗贼给抓住了。听说，哈麦特他们是因为害怕火山再次爆发才逃到北边的伦巴村的。"

伊万惊讶地叫了出来："伦巴村？"

盗贼们诡笑着说："哈麦特那样的大富翁，要是逃到伦巴村去的话就遭殃了！"

杰拉尔多和我都感到非常地惊讶："伦巴村？怎么了？"

盗贼继续夸夸其谈"伦巴村本来就是一个叫伦巴的侠盗建造的村子。伦巴的儿子东巴也是个维护正义的侠盗。东巴的儿子，也就是……伦巴的孙子顿东巴，却是个极坏的盗贼。据说那家伙是个流血不流泪的恐怖的人。"

伊万冷静地说："把偷的东西都还给物主吧，然后好好反省！这样我们才能放过你们！"

不过那些盗贼却并不领情，一场战斗在所难免。

他们哪里是我们的对手。我们很轻松地就赢得了战斗的胜利。

盗贼们沮丧地说："该死的！被打败了！好不容易才偷到的，现在却要还给人家"

杰拉尔多也义正词严地说："不要再干坏事了！"

伊万这时对我们说"哈麦特殿下的魔杖已经找回来了，我现在要赶去伦巴村了。罗宾你们下一步干什么呢？"

杰拉尔多："干什么？我们要找出萨图罗斯他们的行踪。"

此时，村民带着村长回来了。

村民："村长，就是他们抓住盗贼的。"

村民们怒斥盗贼："偷了村里人的东西，造成村里一片混乱，你们真是罪无可赦啊！哼，你们知道被偷东西的人多可怜吗？"

盗贼惭愧地低着头："对，对不起，我们也是偶然起的歹念。"

伊万："这些家伙怎么处置？"

村民："把他们带到村里的牢狱关起来 。"然后对着地上的盗贼喊道，"想躺到什么时候？快走！起来，起来！"

村民对着罗宾他们说"帮我们用绳子把这几个人绑起来行吗？啊！罗宾，我们一定会记住你们的！谢谢你们帮我们抓住了盗贼！真是非常感谢！你们帮了我们不少忙！"

事情已经顺利地搞定，我们也该离开了。

杰拉尔多对伊万说："真倒霉，特意拿回了魔杖，以为可以完成使命了。现在跟你说要打起精神好像也没什么用……"

伊万："我想去救哈麦特大人，是真的。可是，我又不能叫你们来帮我。因为你们也有一个重要的使命，是吧？我刚才通过读心术已经知道了。那个火山的爆发的背后竟然隐藏有那样的谜团！"



杰拉尔多："可不是！我们，我们不快点找出萨图罗斯他们的话，就要出大事了。"

伊万："我们就是在这告别吧！我一定不会忘记你们对我的帮助，祝你们好运！"

我们来到了哥玛山脉的洞窟前，却发现必经之路的洞口被树叶封住了。正当我们一筹莫展的时候，一个熟悉的身影出现在我们的面前，是伊万！太好了。

"这个问题就交给我来办吧。"伊万用旋风吹开了树叶。

"伊万，你怎么来了？你不是说去伦巴村救哈麦特大人吗？怎么来了？"

伊万告诉我们，现在的伦巴村已经被封锁了，进都进不去，更别谈救哈麦特大人了。他愿意跟我们一起旅行，然后再做进一步的打算。

很幸运地，我们得到了风之能力者伊万的加入。

顺着路，我们来到了西边的比利比诺村

（比利比诺村）

一进村子，我们就看到了一个人形的树木伫立在村口，真的非常奇怪。四处打听了一下才知道，原来这个镇的一些人由于受到了树精的诅咒而变成了半人半树的样子，虽有思维但却不能移动分毫。

这怎么可以呢？我们一定要帮助他们。

我们来到统治者马可的宫殿，请求谒见他。门口的士兵知道我们也是去应征救助村民的，很乐意地就把我们带到了宫殿里面，然后去通知马可我们的到来。

马可："怎么了？"

士兵："报告！刚才又有新的战士进宫殿了！"

马可听到十分高兴："哦？新的战士？"

士兵"目前为止我们已经派了好几位战士去科利玛森林了……"

马可："这次的战士能行吗？让他们再靠近一点。啊？是这几个人吗？怎么都是些小孩子？"

马可转过身来对我们说"你们几个要拯救科利玛村吗？你们能力不太足够吧。现在放弃还来得及……"

我们给他的答复是肯定的，我们绝对不会放弃！

马可："嗯，你们的勇敢让我非常感激！这是途中关卡的钥匙……"忽然，他又收回了钥匙："你们几个小孩就算给你们钥匙，你们也走不到科利玛吧。"

杰拉尔多忿忿不平地说："小孩 ！小孩？你也太小看我们了！真让人恼火啊，罗宾，是吧？我们什么也不怕 我们去试试吧！"

马可："怎么样？决定好去不去了吗？"

杰拉尔多发现伊万似乎有点不对劲："伊万，你怎么

好像不太愿意去啊？”

伊万：“弄不好我们真的也会变成树桩的。我们真的要去吗？”

杰拉尔多：“啊？我们当然要去，是吧，罗宾？”

“嗯！”

伊万：“罗宾那么说的话，我也决定陪你去。”

这时马可发话了：“虽然大家的意见总算统一了，但是你们也太年轻了吧？再怎么厉害也不能让你们这些小孩子去啊！”

士兵：“那科利玛森林的事怎么办？”

马可：“我们只有等那些已经去森林的战士的好消息了！”

伊万：“那我们怎么办？”

马可：“我不能让你们去。”

杰拉尔多：“如果我说我们想去东边呢？”

马可：“这件事解决以后，你们想去哪儿就去哪儿。”

马可依然很固执：“那是为你们的安全着想。话已经说完了，请回吧。这么说虽然有点过分，但还是请你们走吧。”



万般无奈，我们只好退出了宫殿。当我们出来的时候，却被那个士兵叫住了：“你叫罗宾吧……你是不是觉得很遗憾？我也没想到马可大人会这么对你们。其实那个关卡没有钥匙也可以通过的……”

真的可以吗？的确如此，我们很顺利地就利用精神力通过了那个虚有其名的关卡，来到了科利玛村，里边所有的人都变成了树桩。为了探求事情的真相，我们继续向北，来到了科利玛森林。

刚一进森林，我就发现事情有点不对劲。伊万似乎也发现了什么。

杰拉尔多：“又怎么了，伊万？”

伊万：“地面上有一些闪闪发亮的东西。到底是什么东西呢？”

杰拉尔多忽然惊叫道：“哇，这是怎么回事？”

我也感到了一股强大的力量。

“是有人在攻击我们的心灵！”

我们被一阵冲击波击倒了

杰拉尔多：“我不行了，觉得站着也非常难受。”

伊万惊恐地指着前方：“那是什么？有东西飘过来了。一闪一闪的，难道是就是那些东西把这个村的村民……”

杰拉尔多叫道：“情况不妙！快跑！ 不行，我的身体动不了了…… 淋了那些东西，连我们都会变成树桩的！”

正当我们已经绝望的时候，从我们的身上出现了一些保护罩之类的东西，使我们不淋到那些奇怪的雨。

杰拉尔多：“罗宾，我们到底怎么了？是那像保护罩一样的东西救了我们吗？”

伊万：“我觉得我已经能够控制那个像保护罩一样的东西了。因为，那其实是我们的精神力。”

杰拉尔多：“控制保护罩？那是我们的精神力？那真的是我们的精神力吗？”

杰拉尔多发现自己能动了：“我能站起来了，身体也能动了！”

我也感觉到了：“真的耶，我也能站起来了。伊万，没事了。你站起来试试！”

伊万：“小心！那东西又来了！”

我们利用保护罩躲过怪东西的攻击后来到森林深处，见到了两棵古树……

兰多：“你是谁？啊！难道你是抵挡住托尔多的攻击没有变成树桩的人？非常友好的感觉啊！你们来这里救托尔多吗？现在已经太晚了吧？我们就要和托尔多一起毁灭了。在这个森林毁灭之前，你们还是快离开这里吧。”

我们继续往前，那是另外一棵神树。

托尔多很惊讶地自言自语：“嗯？为什么？为什么这几个人没有变成树桩？”

兰多：“托尔多以前是这里的森林之王。他以前对人类是非常友善的。可是，他死了，万恶的村民把他的心脏劈成了两半，一半是邪恶的，就是你们现在看到的它，可是我们又不能让友好一面的托尔多阻止它。”

托尔多冷笑：“哼，友好的那一半心已经死掉了……它对人类已经没有好感了！”

兰多：“要把变成树桩的村民救过来，首先就得唤醒托尔多友好的那一半心！还有要使托尔多得到重生。托尔多是这个森林最大的一棵树木，被称为神树！”

托尔多再次打断兰多的话：“够了，兰多，我们不能再相信人类了！就让我们和森林一起毁灭吧！”

顺着托尔多旁边的树藤，我们来到托尔多的内部。几经周折，我们来到了最底层。邪恶已经占据了它的心。“你们为什么要进入我的身体里边？你们这几个小子能来到这儿是你们走运而已。靠奇怪的力量保护，你们才没变成树桩。不过来到这里你们就没那么幸运了。你们也变成树桩跟我们一起毁灭吧！”

我们打败了邪恶的托尔多，它善良的一面清醒过来了。

托尔多：“嗯，嗯……我到底怎么了？我，我的内心充满了仇恨，我已经控制不住我自己了……所以，你们要打倒充满仇恨的我吗？我已经将我的仇恨宣泄到这个世界上。我可以没有任何遗憾地离开这个世界了。再见了，勇敢的战士们！”

杰拉尔多着急地说：“怎么办，罗宾？托尔多快要死

了。”

我们要在他死之前救活他！兰多告诉我们，只有北方水之灯塔的希鲁梅斯之水可以救活托尔多。于是，我们决定向北，去找寻希鲁梅斯之水。

回去了一段路，我们朝北方迈进，经过了冰天雪地的山崖和冰原，我们来到了伊美儿村。

（伊美儿村）

爷爷：“咳……咳……咳……，咳……咳，咳……咳咳……咳……”

梅雅莉：“怎么样，爷爷？”

爷爷：“我没事了！”说完就想要站起来。

梅雅莉：“不行，爷爷！你还没完全好，不能乱来！”

爷爷：“谢谢你，梅雅莉。如果没有你，这个村子就……咳咳……”

梅雅莉：“不，这是我应该做的。奶奶，你还是躺着比较好。”

我们来到这位女神官面前。

梅雅莉看见我们，觉得很奇怪，问道：“你们是谁？找我有事情吗？”

“你知道水之灯塔吗？”我们向她询问水之灯塔的情况。

梅雅莉指着北方：“那就是灯塔啦！”

梅雅莉：“那儿只有我们才能进入，难道是？阿历克斯！！不行，我得去一趟！”说完，她就直奔水之灯塔去了。我们也没有理由不去啊！

（水之灯塔）

这里和太阳神殿的感觉很相似，都是那么宏伟和壮观。我们刚进门，便看到梅雅莉被门口的石像挡住了去路。

梅雅莉正在犯愁：“原来没有这个石像挡路的，是有人想阻止我进入。”

这对我们来说实在太简单了，我们用精神力很快帮她移开了挡路的神像，却使得梅雅莉惊讶起来。

梅雅莉解释道：“不，我不知道。可是那股力量的确是从你们身上散发出来的。”

伊万也惊奇万分：“你真的能看见我们的精神力？”

梅雅莉：“那种力量原来叫精神力啊！”

我这个时候恍然大悟，“那么说，刚才梅雅莉帮爷爷治疗时用的就是？”

梅雅莉：“那是我们水之一族自古流传下来的一种力量。叫祈祷术，根据祈祷的内容产生不同的力量，远古



时代应该还有更强大的力量才对。”

杰拉尔多问道：“水之一族和我们海迪亚村人有什么相似的地方吗？对！我们拥有精神力都是为了要保护大地，这一点我们是相同的！”

梅雅莉高兴地说：“是吧！我们拥有精神力都是为了要保护大地。这一点我们还真是相同的耶！我来了，我一定要找出潜入灯塔的人。”

说完，连个谢谢都没有跟我们说，又一溜烟地跑开了。

我们也跟随着进去，结果没有想到没有走几步，又看到她了！

梅雅莉：“这个地方原先没有这个雕像的，难道是阿历克斯？不，不可能是阿历克斯，如果不是他，会是谁在这里呢？”

我们再次使用精神力帮她解决了难题。

这次梅雅莉很感激地对我们说：“你们来帮我吗？你们到灯塔有何贵干？请说真话！”

我们告诉了她事情的前因后果。

梅雅莉：“这个灯塔不是只有水之一族的人才能进入吗？可是，我感觉到你们身上有种特别的东西。我相信你们，我们一起走吧！终于，四个人的队伍凑齐了，一起向灯塔的深处迈进。”

当我们到达水之灯塔的顶层的时候，灯塔的火已经被点燃了。

杰拉尔多：“晚了！灯塔的火好像已经点燃了。”

梅雅莉懊恼地说：“该死的，用水之星点燃了灯塔的火。”

伊万：“元素之星？是从阿鲁法山的太阳神殿抢回来的吗？”

梅雅莉：“阿鲁法山？太阳神殿？你们是那里的神官吗？”

杰拉尔多：“我们在海迪亚村拿回了3颗元素之星。我们跟你不一样，我们不是神官。”

梅雅莉显得很疑惑：“海迪亚村？”

杰拉尔多沮丧地说：“我们村守护着太阳神殿，可是还是让人偷了元素之星。”

梅雅莉：“你们的工作就跟我们一族人一样……我们还没完成我们的使命，就要出大事了。”

忽然嘉斯敏出现了。

嘉斯敏：“罗宾！杰拉尔多！”

加鲁西亚：“罗宾，是你！”

梅娜蒂却不屑地冷笑：“呵呵，是那几个小孩啊！你们还活着啊？那么是来救嘉斯敏和斯库雷特的吗？”

杰拉尔多：“不仅如此，我们要夺回元素之星！”

梅娜蒂的姿态非常高傲：“也就是说，你们要成为我们的障碍？那没办法了，只好收拾一下这几个讨厌的小鬼！”

正当她准备动手的时候，萨图罗斯出现了！

萨图罗斯：“等等，梅娜蒂！”

梅娜蒂：“嘿，萨图罗斯，他们其实……嗯……不必和他们纠缠的。”

萨图罗斯：“听着呢！我想试试这力量到底有多大



呢？试试也无妨吧！”

梅娜蒂：“萨图罗斯 你真的要去？”

萨图罗斯不耐烦地挥手：“罗嗦！快点去下一个灯塔！”然后恶狠狠的看着我们：“怎么了，不敢来了？”

杰拉尔多：“看看就知道 那个萨图罗斯非等闲之辈……”

伊万：“大家要小心！不打，我们过不了这一关。”

杰拉尔多心里虚虚的，我能够感觉到：“你是说要打赢他吗？打赢那个萨图罗斯？”

伊万：“我觉得他是虚张声势。”

杰拉尔多还是不情愿：“可是贸贸然冲上去也很危险啊！”

伊万：“好了，不如说说各人力量的不同之处，然后各施所长吧！”

梅雅莉这时插话了：“怎么了？萨图罗斯的举动有点奇怪啊。”

的确如此，萨图罗斯大惊失色地高呼：“完了！水之灯塔的火焰把我们的精神力吸光了！我得赶紧上去，快！你们这些笨蛋！”

那是我们和萨图罗斯进行的第一次正面的交锋。我们费尽了所有的力气，终于将他打败了，但是，我们也全部都精疲力竭了。

杰拉尔多兴奋极了：“我们赢了！罗宾！我们居然赢了！”

萨图罗斯显得非常沮丧：“哇，没有想到灯塔的力量原来这么厉害！我们的精神力真正的来源就在这里！”

伊万：“萨图罗斯刚才也提到过灯塔，到底这意味着什么？”

萨图罗斯：“那个……那个……”

一个声音传到了我们的耳朵里，“我来告诉你们吧。”

梅雅莉又惊又喜：“这个声音是？阿历克斯！”

阿历克斯：“很久没见了，梅雅莉。”

梅雅莉：“阿历克斯，你知道你自己到底干了些什么吗？”

阿历克斯：“哼，当然知道，我不过是让被封印住的伟大力量得到释放，让它重新回到这个世界。水之灯塔……多么伟大的力量啊！”

梅雅莉不解地问：“阿历克斯，你为什么要这样做？”

阿历克斯：“梅雅莉，你难道不知道为什么吗？萨图罗斯跟我们交战时突然增大的力量 肯定是从这个灯塔上得到的。”

梅雅莉恍然大悟：“那么说，我的祈祷术也可以无穷无尽地使用了。”

阿历克斯点点头：“那时水之灯塔的火焰将会赐予你无穷无尽的精神力。”

梅雅莉：“精神力？我的祈祷术也是叫精神力吗？”

阿历克斯：“你和我都代表水之一族，都是使用水属性精神力的能力者。”

杰拉尔多显得很高兴：“梅雅莉果然也是能力者。罗宾，你也是这么认为的吧。”

伊万：“告诉我，阿历克斯，萨图罗斯为什么不使出原有的力量？”

阿历克斯：“好吧，让我来告诉你吧。萨图罗斯其实是火之一族的人。火和水，是两种互相抵制的力量。灯塔释放的是水属性的精神力，所以他使不出原有的力量。”

梅雅莉：“萨图罗斯不知道这个道理吗？”

阿历克斯：“当然知道。不过我们都小看了灯塔释放出来的力量。”

杰拉尔多也似乎明白了：“我们之所以能战胜萨图罗斯完全是靠灯塔的力量啊！”

阿历克斯：“不，不完全是！你们的战斗，我全都看见了。”

伊万：“我们的战斗你全都看见了？”

阿历克斯：“是的，看了，不过就算萨图罗斯赢了你们，我也不会插手的。我小看你们了，你们竟然在短短的时间内已经变成勇猛的战士了。”

这个时候，明明已经倒下的萨图罗斯又站了起来！

萨图罗斯：“我竟然被击败了！呜，你们是说我是被灯塔的力量给打倒的？”

阿历克斯：“萨图罗斯再不恢复元气，我都快没话说了。”

梅雅莉生气极了：“原来，你是在为萨图罗斯争取时间！你好卑鄙啊，阿历克斯！”

伊万提醒我“罗宾！萨图罗斯可能带着元素之星。”

杰拉尔多的蛮劲又上来了：“那我们不能让萨图罗斯他们就这么离开这里！”

阿历克斯：“你想要从萨图罗斯手上夺回元素之星啊？”

萨图罗斯奸笑着说：“不好意思，元素之星在梅娜蒂那儿。”

阿历克斯：“为了收集元素之星，今后你们都要跟着我们走咯？那就后会有期了。”

萨图罗斯：“很遗憾，我真的很想再见到你们。不过……“

阿历克斯：“祝你们好运。”

萨图罗斯：“我等着和你们再打一次！”

两人瞬间便不见了踪影。

伊万无奈地说：“他们走了……”

杰拉尔多很懊恼：“该死的，救不了嘉斯敏他们！”

梅雅莉：“我没有资格再做神官了，我本应该守护住灯塔不让灯塔的火被点燃的，我真是对不起我死去的

父亲。”

伊万看大家都很沮丧，于是给大家鼓气：“我们还没全输给那帮家伙呢！罗宾！我们要阻止他们点燃所有灯塔的火！”

梅雅莉：“你说什么？我们一定要阻止他们点燃所有灯塔的火才行？”

伊万：“水之灯塔的火已经被点燃了，下一个会是……”

杰拉尔多似乎也恍然大悟：“对，我们去下一个灯塔，去救嘉斯敏他们！”

梅雅莉：“对，不能让阿历克斯他们得逞，我们得赶紧追上他们！大家觉得怎么样？”

杰拉尔多上下打量了一下梅雅莉：“追上他们？ 梅雅莉，你也一起去吗？”

我想到了一个很严峻的问题：“可是梅雅莉走开的话，伊美儿村的人怎么办？”

梅雅莉：“没事的。听我们族人说过灯塔的火熄灭的时候，泉水就会枯竭。现在灯塔的火已经点燃了，泉水一定会重新流出来。”

梅雅莉低着头说：“现在我的心情非常复杂，不过有了泉水伊美儿村的人就有救了。阿历克斯他们刚走不久，我们赶紧追吧！”

其实，水之灯塔流下来的泉水，正是我们要寻找的希鲁梅斯之水。我们回到村子的门口的房间找到一个空瓶子，然后回到灯塔门口接了满满的一瓶水，我想，已经够了吧。

我们带着从北方水之灯塔里的希鲁梅斯之水又回到了森林，来到托尔多身前，将神水淋在托尔多身上。

托尔多：“我好像又充满了力量！啊，总算逃过了一劫，没有毁灭。”

兰多也替他高兴：“托尔多，你已经恢复元气了，森林也恢复原状了。”

托尔多充满歉意：“让你们担心了，兰多。”它看见了我们：“你们找我有事吗？”

“是的，托尔多，你赶紧让科利玛村的村民恢复原形吧！”

托尔多：“啊，对，赶紧救他们啊。”说完它使用力量，恢复了村民们的人类形态。

兰多：“托尔多，你原来的力量可没有这么厉害啊。”

托尔多：“好像是受到空中掉下来的宝石的影响。”

杰拉尔多恍然大悟：“空中掉下来的宝石？难道是能量石？能量石可以给人那么大的力量啊？”

兰多：“我知道你想让我说不可以，可是……”

托尔多：“那时候森林被毁坏了，我也被斧头砍伐，我真的非常生气。恰好那时掉下来的宝石冲入我的体内，于是，不知道为什么，我的心中就充满了仇恨！”

兰多回忆道：“那时让我感到悲痛的也是那颗宝石……我们在你的心里跟你说过话，难道是……”

托尔多：“是那颗宝石借大树的身体跟我们说话。”

兰多：“那么说，年轻的树木不会出现这种情况吧，托尔多？”

托尔多：“说的也是，宝石掉下来之后，发生同样症状的，都是一些年长的树木！”

杰拉尔多：“都一样吗？”

伊万：“也不都是我们才这样。”

兰多：“你们来这里之前一定遇到很多妖怪吧。”

杰拉尔多：“那些家伙本来就是妖怪吗？”

托尔多：“它们本来脾气很好的，都是那宝石搞的鬼。”

伊万：“啊！兰多也有那种力量吧？”

托尔多：“我的力量跟宝石的不一样… 大家都是被宝石所影响。”

这时兰多似乎在使用力量探察什么。

托尔多：“我们看着就行。怎么了，兰多？”

兰多忧虑地说：“连动物都变成妖怪了，还有，河对面……”

托尔多：“是河的南面吗？”

忽然，兰多有点奇怪。

兰多告诉我们：“河的对面情况不太妙，森林里好像产生某种邪恶的东西！”

托尔多：“你们要去河的南面吗？晚一秒河的南面就会危险一分。要去就赶快！你们救了我，科利玛村和这个森林。我一定不会忘记你们。”

兰多：“祝你们好运！”

桥的关卡员已经恢复了正常，我们顺利地过了桥。终于，我们来到了福钦寺的领地。

（福钦寺）

沿着曲折的山路往上攀登，我们来到了一个寺院。据山下的小和尚告诉我们的，这里的主持大师的名字叫做云巴。

可是让我们吃惊的是，从我们进寺庙大门的那一刻开始这位高僧就没有跟我们说过一句话。

“罗宾，怎么办？”伊万问我，“要不要我用读心术去看看他到底要我们干什么？”

“这样子……不好吧？”

“我想没有什么的。”杰拉尔多也支持伊万的想法。

云巴大师：“啊、啊、啊…你是谁？怎么窥视我内心的秘密？刚才是你在我心里说话吗？不要撒谎了！果然是你！你们要追那几个人吗？别骗我了，你们确实在追那几个人。他们不可能往莫古利，就是那个森林吧，谁也不知道如何走出森林，连里边是什么样也没人知道。普通人是不可能穿越森林的。不过，或许，你们可以穿过森林。不过在那以前，你们必须要先到瀑布里边的洞窟去修行。是的，要穿越莫古利森林就必须完成在瀑布洞窟的修行哦！怎么样？去不去啊？”



我们没有别的选择，我们必须坚持我们的信念，继续我们的旅行，我们毫不犹豫地答应了下来！

“我知道你们一定会接受这个考验的。孩子们，瀑布洞窟里边很危险，一定要小心行事。”

顺着山路，我们下山来了，回到了进村的时候的瀑布下，小和尚给我们让开了道路，瀑布后是一个迷宫。

见过了好多迷宫了，这个应该也难不倒我们吧！当我们完成了修行学会新的技巧出洞的时候，守在门口的小和尚非常惊讶：“你竟然完成了修炼？什么！你们竟然学会了福钦寺的绝技！”

杰拉尔多：“嗯 是的……”

我们回到了云巴大师的寺庙里。

云巴大师告诉我们：“你们所学会的绝技我们称之为‘力量’。不明白是吧？‘力量’就是运气于一处所发出的气。虽然你们已经学会了这种高深的武艺但为以防万一我还是给你们详细讲讲。利用‘力量’你们就可以穿越莫古利森林了。在神秘的森林里使用‘力量’的话会发生什么事呢？哈哈，怎么，你们想知道吗？其实答案很简单，如果在森林里面使用‘力量’的话，隐藏的妖怪会突然跑出来。这时候，你们一定会跟它打起来的是不是？当然，没有战胜它们的决心的话道路就不会出现。所以，不要想得太多。那些怪物其实胆子很小，碰到你们反抗它们会马上逃走的，它们在森林里居住，所以即使他们落荒而逃也不会走错路的。寻找怪物，用气功把它们打败然后跟着他们这很容易做到吧。你们已经学会了力量我就没什么可担心的了……再见了我的朋友们，一路上千万注意小心啊……”！

忽然，我发觉云巴大师说话的时候是那么地慈祥。

“不用担心云巴大师了！去吧，年轻的战士们。”

真的，不知怎么的，在福钦寺的时候我的心情特别舒畅，特别平静。

杰拉尔多在旁边嚷嚷：“嘿，怎么还不走？云巴大师已经陷入冥想了，你再怎么说他也不会回答你的了……”

可是，我告诉她：“云巴大师……已经圆寂了！”



杰拉尔多一下子就呆住了：“云巴大师真的成佛了？”

其实，为了拯救世界而牺牲自己这是件好事，不是吗？

“我也是那么想的，可是现在他好像没有什么自信可以拯救世界。”

“你怎么可以这样想呢……云巴大师的死对这个世界来说是最大的损失。我终于知道云巴大师怎么能参透生死！”

让时间抚慰一切吧……

继续往前行，就来到了我们的下一个目的地——西安。

（西安村）

其实，旅行虽然累了一点，但是可以认识很多很多新朋友，知道更多更多新鲜事情。我想，对我们来说，就是最欣慰的地方了。

在西安村，我们来到了陈师傅的武馆。

已经听附近的居民说过陈师傅的武馆，是远近闻名的名武馆，今天来到这里一看，果然名不虚传。

“嗯，战士学武功对使用武器作战也大有帮助哦。”

“要使劲踢！踢！踢！踢！这就是练好武功的窍门。”

“好想学会快速冲拳陈师傅真厉害啊！”

“学武功就要使身体像弹簧一样，要善于将力量瞬时迸发出来。”

是的，西安村的村民对武术大都略知一二，其中又以陈氏武馆的武术最为高深。

不过，我们想见陈师傅，但是听他的弟子说他似乎有什么事情见不了我们。

杰拉尔多似乎感到有些惋惜“见不到陈师傅真是可惜啊。”

我们看到有一个人正在面对一个树桩发呆。

于是我用刚学会的“力量”，轻松地推倒了那根树桩。不过没有想到的是，所有武馆里的人都对我们刮目相看了。

“哎呀，怎么会这样呢？……竟然轻易就把树给推倒了。而且不是用手是用气功。会用气功把远处的东西打倒，你一定是位高人，我马上给你引见陈师傅。”

阴差阳错地，我们居然得到了一个机会去见陈师傅，真让人高兴。

刚走到陈师傅房间门口，门被打开了，一个很漂亮的女孩子从里面跑了出来。

“柯兰妮，你等等！”跟着出来的是一个老者，我想他应该就是陈师傅了，“乌鲁木齐这么晚没回来你很担心他吧？他只是比预定回来的时间晚了一点没什么好担心的。”。

“爸爸，乌鲁木齐他出事了，你知道么？”

“哎呀，柯兰妮……你的那种力量竟然还存在……”陈师傅眉头一皱，“柯兰妮，你跟我说过，说你得到预言的能力，可以看到未来的灾难……乌鲁木齐晚点一定会回来的，柯兰妮，你过分担心了。别再想那些不好的事情了。”

“爸爸！”柯兰妮有些不开心，“从天空掉下宝石那天开始，我被宝石击中了，就会知道未来的灾难……你不要担心，我得到预言的能力纯粹是偶然。”

“但是，柯兰妮，你的预言都很准啊。象莫古利森林的事就跟你预言的一模一样……你知道吗？你还预言阿尔丁村会有水灾，是吧？柯蓝，你预言的东西全都实现了。”

“爸爸，那又怎么样？”

“爸爸刚听说的时候，还以为纯粹偶然。”

“你真是个顽固的老头！”

“你在说什么啊，柯兰妮？你说得太过分了，爸爸很是伤心啊！”

"我不用任何人帮我，我自己一个人去……"

"那很危险啊！"

还没有等陈师傅把话说完，柯蓝已经走了！

离开了西安，我们向西来到山脉的分歧路，从北边出去，来到了阿尔丁村。

（阿尔丁村）

阿尔丁村依矿山而建，从上到下共三个层次。令我们异常惊奇的是，好好的一座村庄竟然被大水所淹没，看来一定有什么隐情。向村民打听之后才知道，是一群会吐水的怪兽占据了这里。

每击败一只怪物，水便会退去一层，我们一路过关斩将，向矿山的底部盘旋突进，利用废旧的矿车和扳道器越过中断的道路，就这样罗宾来到了矿山的最深处。当我们看到木牌后面的树桩的时候，毫不犹豫地对它使用了"力量"，结果没有想到却触发了机关，好大一块滚石！赶紧逃命吧。

当我们缓了一口气的时候，却意外地发现滚石砸开了一条道路，顺着铁轨我们爬了下去，却看见一只更大的水怪，不由分说，动手吧。我们得到了一个很珍贵的道具，装备上它我们就可以移动那些精神力无法移动的大石头了。

村里已经恢复了和平，大家都在忙着重建家园。我整理好了装备，再次进入底层的矿洞，举起拦路的大石头，一路进发来到了拉玛寺

（拉玛寺）

拉玛寺也是建筑在高山上的一座寺庙，我们爬上山顶，门口的人告诉我们："哈摩大师冥想的时候大家请保持安静。"

没有想到的是，我们还没有开口，哈摩大师却先发话了！

哈摩大师："你终于来啦，还有其他几位炼金术士。"

杰拉尔多："终于来啦？他是这么说的吧？他知道我要来吗？"

哈摩大师："我已经预感到你们要来了。"

伊万拉拉我的衣襟："连你都这么紧张，我们该怎么办啊？你可是我们的头啊。"

梅雅莉："你预测到我们要来这里？"

哈摩大师："元素之星掉下来以后，我就在这里等着你们的到来了。"

我也对她所说的话感到非常的惊讶："你竟然还知道元素之星的事？你到底是什么人？"

哈摩大师："我和你们一样，都是能力者。"

"跟我们一样？也是能力者？"

哈摩大师："是的。"

哈摩大师对伊万说："你一定会'读心术'吧？我会传给你一样更特殊的技能，这是比未知更厉害的精神力。那就是透视！"

大家都惊讶地异口同声地惊呼："透视？"

哈摩大师："是的，为了寻找透视，我才一直呆在这个拉玛寺中。"

梅雅莉："为了寻找透视而等待吗？"

哈摩大师："为了大家的目标，无论如何我也要将



得到的透视传给你们，必须如此。其实弄塌路上的岩石的就是萨图罗斯他们一伙。"

"居然弄塌岩石，他们太卑鄙了。"

哈摩大师："唉！他们也是背负不幸命运的人。"

"你说的背负不幸命运是什么意思？"

哈摩大师："哦，抱歉我不能往下面说了，现在更重要的事情还是透视，要穿越已经变成真正沙漠的拉卡曼沙漠，就必须学会透视才可以通过。"

"穿越沙漠，这个可能吗？"

杰拉尔多："我也不太相信啊。"

"为了穿越沙漠必须学会透视，这是怎么一回事？"

哈摩大师："原来拉卡曼沙漠就是因为酷热，穿越它是不可能的事情。而且现在那里变成真的沙漠了，简直是火的地狱。冒冒失失闯进去简直和送死没有什么区别。"

"那么危险的沙漠萨图罗斯他们是否能够穿越呢？"

哈摩大师"萨图罗斯和梅蒂娜本来就是火焰的炼金术士。虽然只是推测，但是那两个人一定控制住了炎热然后通过沙漠了吧。"

梅雅莉："在那么危险的沙漠，透视有什么用呢？"

哈摩大师："可以把空气中的温度降下来，发现隐藏的水井。"

杰拉尔多："如果濒临绝境还没有找到水井，怎么办？"

哈摩大师："由于炎热而产生的海市蜃楼，人是看不见水井的。"

伊万："那现在就把透视传给我吧。"

杰拉尔多："是的，在沙漠里热死，那我也就太不甘心了。"

梅雅莉："拜托哈摩大人把透视传授给伊万吧。"

哈摩大师："不知道顺利不顺利，真叫人担心。虽然大家都没有这种能力，但是可以叫那个女孩试一试。可是那个女孩并不是炼金术士。其实无论谁都有一种潜力，在不断磨练自己后，也是有可能领悟的。但是现在那个女孩什么变化都没有啊。"

正说到这里的时候，柯蓝进来了："有变化的，用心去感觉。"

哈摩大师："你说用心去感觉是什么意思？"

柯蓝："大师，乌鲁木齐现在很危险。"

哈摩大师："可是，乌鲁木齐现在应该已经回去了啊？"

柯兰妮："果然不出所料，但是乌鲁木齐没有回到西安村。"

哈摩大师："难道是山脉中的岩石塌方？"

柯兰妮："我也是这么想，为了这个我才到这里来寻求帮助的。"

哈摩大师："虽然我们知道那件事，怎么就没有想到呢。为什么是你，拥有预知未来的能力。"

柯兰妮："是从天空飞来的宝石啊，有思考能力的宝石。"

哈摩大师："宝石？就是炼金术士的宝石吗？看来他们进行得很顺利啊。"

柯兰妮："现在乌鲁木齐怎么样了？我都还不知道呢，我们要赶紧去救他啊！"

哈摩大师："赶快去救乌鲁木齐吧。"

杰拉尔多这下子慌了："哈摩大师，我们要怎么样才可以领悟透视呢？"

哈摩大师拍拍自己的脑门："啊！我已经完全忘记了。但是传给柯蓝力量的事情好像进行得很顺利，嗯，一定没有问题的。"

哈摩大师将"透视"传给了伊万。

哈摩大师："呵呵，这下你就学会了透视了。这样你可以利用这项技巧通过沙漠了吧。透视还可以发挥出想象不到的力量也说不定哟。伊万你又变强了，很高兴遇到你。实在是一件令人高兴的事情啊。"说完她便离开了。

梅雅莉："难道伊万和哈摩大师认识吗？"

伊万："怎么说呢，有种相识的感觉吧！"

杰拉尔多："萨图罗斯他们已经先行一步很久了吧？我们也跟随那些家伙出发吧。"

梅雅莉："照这样子可以吗？都是为了我们，乌鲁木齐才会受伤的，难道我们不该伸手帮助吗？"

杰拉尔多："我不反对啊。总之快点出发吧。"

我们跟随着哈摩大师他们来到了山谷的另一头，用透视术发现了隐藏的洞口，然后用"举重"救出了乌鲁木齐。

哈摩大师和柯蓝对我们表示了衷心的感谢，其实，我觉得那是我们应该做的。

告别了哈摩，我们来到了那片黄沙漫漫、荒无人烟的地狱。据伊万讲，走在炙热的沙地上会使体温迅速地升高，等左侧的计量表全满时，身体便会因承受不了高温而损血。惟一的办法就是利用"透视"来发现隐藏的水塘，跳进去就可以降温了。

终于，我们通过了那片地狱般的沙漠，来到了一个非常华丽的城镇——卡雷。

（卡雷）

这里原来就是伊万熟悉的卡雷，也是富商哈麦特管辖的领地。在旅馆，我们听到了一个非常有趣的消息：开往西方的特雷比镇的船在停航许久之后终于要再次开渡了。我们的下一个目的地正好在西方，怎么能错过这次机会呢？跟随着那些要出海的人一起，我们买票登上了那艘大船，下一个目的地就是西方的特雷比镇。

海上究竟会发生什么事情呢？其实我们也不知道。

（海上）

还没有到开船的时间吧，我和同伴们在甲板上四处闲逛，这是熟悉地形的好机会。在船长室门口，我们却意外地发现一个蓝色头巾的海员慌慌张张地从船长室走了出来，看到我们更加紧张，连说话都吞吞吐吐的了！嗯，一定有事情。

跟着他，我们爬上了桅杆，原来，他放了一个很精致的船锚在上面，不过他根本没有想到，我们拿走了它。

"快开船，快开船！"已经到了开船的时间了，可是船却丝毫没有动静。原来船长还在为怕在海上遇到怪兽的事情担心呢，正当下定决心要开船的时候，他却发现自己心爱的护身符不见了，也真够麻烦。我想，那应该就是我们所拿到的那只船锚吧，于是我交给了船长。终于，船启航了！

启航了，阳光灿烂，一望无际的海面风平浪静。船在海天一色的整体当中徐徐前进，几只海鸥绕着桅杆和帆展翅翱翔，不时发出几声清脆的啼鸣。如此平和的场面真的很难让人联想到暗藏凶机，瞭望员在了望台的上面紧张地观察着情况，生怕有一点闪失。可是该发生的一定会发生，一定不可避免，一群怪兽终于从海里冲了出来，开始袭击甲板上的船员和乘客。好在我们已经是勇猛的战士了，击退了怪兽们一次又一次的进攻，最后打败了他们的首领：大章鱼。

当船缓缓地驶进特雷比的时候，船上的人们对我们也表达了他们衷心的谢意。

我们，还是安全地抵达了特雷比。

（特雷比）

在特雷比的宫殿里，我们却意外地得知了一个惊人的消息：这里的领主叫巴比，已失踪多日了，众大臣都急得如热锅上的蚂蚁一般了。他会去哪儿呢？一个叫做约德姆的大臣吩咐手下的士兵去阿尔塔米亚洞窟找找看。

阿尔塔米亚洞窟就在特雷比镇的北面，里面漆黑一片，伸手不见五指，还好伊万有"透视"的能力，而且某些地方有零星的灯火，可以照亮附近一小块区域。借助这星星之火，我们在一个黑暗的角落里看见了一个奇怪的有白边的影子，上前调查，不料那怪影竟然会说人话，着实吓了我们一大跳。怪影自称是人类，希望我们能帮助他在这个山洞的深处找到一种药，只有这种药可以解救他，并使他恢复原样。

那个怪影告诉罗宾在取药草之前会遇到五块彩色的石头，从左到右分别是蓝、绿、白、黄、红，需要按照



一定的顺序来触摸它们才能打开机关取得药。继续摸黑前行，便来到了五彩石的前面。令我们迷惑的是，只有五块没有颜色，外形一模一样的石头，并没有所谓的五彩石。经过一番试探，这才发现只有在使用“透视”的时候才能看清石头的颜色，至于触摸的顺序应该最先触摸左手边蓝色的石头，接着是最右边红色的，之后便可以根据空中浮现出转盘上方的提示来选择剩下的彩石了。机关被破解了，现出通往宝物的道路。供桌上端正地摆放着雷姆利亚的药，我们小心翼翼地把它收藏起来并将它交给了那个怪影。片刻之间，他的人形便显形出来，原来是一个看上去很有威严的老者。老者非常感激我们为他做的一切。原来他就是失踪了的特雷比镇领主——巴比。他热情地邀请我们参加特雷比镇最盛大的竞技大赛，这时两个打着火把的士兵来到了这里，我们一起回到了特雷比镇。



(竞技场)

很可惜的是，我们无法全部参加竞技场的比赛，而是派我作为代表参赛。还好，我的朋友们都在台下用各自的能力帮助我，而我，经历了那么多次的战斗，我想我的精神力已经很强了吧，于是，赢得这次比赛应该还算轻松。

不过对手都很强啊……

竞技场的比赛终于结束了。

我只记得最后一场比赛结束之后就一直睡到现在，发生什么事都不知道了。

杰拉尔多装作很生气的看着我：“你自己当然不知道啦！你都不知道我们多担心你！”

伊万也很关心地问候我：“已经没事了吧？身体感觉还好吧？”

“嗯，已经没有事情了！多谢关心！”

梅雅莉对我说：“你最后决赛打得太漂亮了，巴比殿下赞不绝口。巴比殿下吩咐我，说你醒过来的话请你过去一趟……”

伊万也说：“嗯，身体没事的话请快点去拜见巴比殿下吧。”

“我知道了！谢谢各位的关心。我们去吧，不用担心我，我没有事，不要让巴比殿下久等了。快去吧！”

我们来到了巴比殿下的宫殿里。

“我等你好久了，罗宾！还有你们。我一直在等着和你们说说话呢。站那么远说话不方便，到这边来吧。竞技场的比赛我看到了！你赢得实在是太精彩了。接连打败一个又一个高手，最终胜出。不愧是我所看中的战士啊，约德姆，快把给优胜者的奖品拿过来。对了，罗宾，你的身体没事了吧？”

约德姆也在一旁夸奖我：“不愧是巴比殿下看中的战士啊！能坚持战斗到最后！”

巴比：“是啊，经过那么激烈的战斗之后精力仍然那么充沛。年轻的感觉真好啊。你们还很疲劳就到这里来真是辛苦你们了。”

杰拉尔多是个直性子：“恭维的话不用多说了。叫我们来肯定有事要我们干，快说吧。”

约德姆：“小子，你怎么能那样跟巴比殿下说话！”

巴比却帮杰拉尔多开脱“那样不好吗？总比虚与委蛇要好吧……你们也想知道吧？关于炼金术士还有雷姆利亚的事。我猜得没错吧…你们的脸上都写着‘我想知道’四个字了。借助阴影之玉我可以看到精神力。当我得知世上存在这种力量时我很震惊……我想起了雷姆利亚人。”

梅雅莉问道“雷姆利亚？巴比殿下你多次提起雷姆利亚，它到底是什么东西啊？”

巴比：“雷姆利亚是遥远的海上古代人的首都。”

约德姆：“记得巴比殿下很久以前，大地发生洪水的时候曾经去过雷姆利亚。”

巴比：“我和伦巴一起旅行的时候发生了那次洪水。你可能不敢相信，因为那是在100年前发生的事情了。”

约德姆：“村里流传的关于巴比大人长生的传说，难道是真啊？”

杰拉尔多：“能活那么久一定是靠贤者之石，斯库雷特说过的，是吧？罗宾？雷姆利亚存在可以超越死亡的贤者之石吧。”

是的。那是可以支配一切的宝石。它可以把一切物质变成金子，也可以用来超越死亡。能活上百年除了拥有贤者之石恐怕无法再解释清楚。

巴比：“你们之前也知道关于贤者之石的传说？不过我并没有贤者之石。其实，我之所以能活这么久，全靠雷姆利亚药水在帮我。”

“雷姆利亚药水？”我们异口同声地问道。

巴比：“是的，只有雷姆利亚的居民才能饮用的药水。”

我也很好奇地问他：“是不是喝了那种药水就不会衰老？”

约德姆也在一旁感叹道：“世上竟有这么神奇的药水？”

巴比回答我们：“嗯，他的确能延缓衰老，但也并想你们想象那般神奇。雷姆利亚人也会死的。上了年纪的人也会变得神志不清，跟死没什么区别。”

杰拉尔多忽然问道：“那些雷姆利亚人也跟我们一样拥有精神力吗？”

我忽然有了一个非常奇怪的问题：“你为什么要找人研究炼金术呢？”

约德姆：“我也听说过这件事。那是为什么呢，巴比殿下？可以告诉我们么？”

巴比笑了笑：“药水是好，但是全都用光以后研究就没什么意义了啊。”

约德姆似懂非懂：“什么意思？巴比殿下？”

巴比：“我的意思就是：药已经所剩无几了。罗宾他们在洞窟里的时候一定已经知道药水不多了。到了药水

没有了的时候我的生命就将结束了。”

约德姆这下急了：“为什么不早点跟我们说？我们快到雷姆利亚去！”

“不可能了……”

约德姆：“不可能？为什么？”

巴比：“你们找不到雷姆利亚的。”

约德姆：“刚才你不是说在遥远的海上吗？那我们只要去海上找找，肯定能找到的！”

“不用那么麻烦吧？洞窟不是还有药水嘛？去拿过来不就行了？杰拉尔多又开始插嘴了。

巴比告诉大家：“但是药水很珍贵，要谨慎使用啊。”

梅雅莉：“要省着点用药水是吧？”

“是的，在找到雷姆利亚之前不可乱用药水。其实，我想拜托你们的事情就是能不能帮我找到雷姆利亚。雷姆利亚在海上是无法找到的，不过在空中寻找的话，我想应该不是问题。”

约德姆似乎恍然大悟：“啊？是为了这个目的才建灯塔的啊？”

巴比说：“不，不单是那样。雷姆利亚所在的方位也就是灯塔东南方的海域上好像有什么异常的东西。”

杰拉尔多：“是危险的东西吗？难道出现了怪物？所以才要我们去？”

巴比：“我开始是那么想的，不过事情另有蹊跷。”

约德姆：“除此以外，还有其他原因？”

巴比点点头：“去寻找雷姆利亚的船中途舵会无法操纵的。”

我也很纳闷：“因而船也无法前进？”



梅雅莉：“舵无法操纵？有这种怪事？”

“是的，这附近的海域有漩涡，使船员失去方向感因而难以掌舵。为了让寻找雷姆利亚的人能辨清方向这才建造了灯塔。

杰拉尔多继续问他“那么巴比殿下你们是怎么使船逃离漩涡海域的？”

“那是因为，我坐的船是雷姆利亚的船！你们也可以用它穿过那片海域！”

梅雅莉“为什么要我们去？难道没有别的厉害的战士吗？”

巴比回答说：“有是有，可惜他们都不会精神力。因为，那艘船必须要用精神力才能开动。”

伊万显得有些兴趣：“这么说，巴比殿下也是能力者了？”

巴比自谦地说：“其实我也只是在雷姆利亚生活期间学到使用一点精神力。其实，只需使用一点精神力就可以开动雷姆利亚之船。如果你们答应我们的要求我们就可以满足你们所有愿望。”

梅雅莉显得有些不高兴：“满足所有愿望？那倒不用吧。”

伊万也不喜欢这套：“我也没想过要实现什么愿望。”

巴比有点急了：“那你们需要什么，我们都会为你们准备好的。”

我答应了他们的要求，因为我想雷姆利亚应该和我们的旅行有关联，说不定可以从那里找到一些新的讯息。

“你答应啦？那真是太感谢了！”巴比对我们说：“罗宾，你们跟约德姆一起去维纳斯灯塔吧。”

约德姆：“嗯，而且有我在的话，路上的关卡应该是没有问题的。我去准备一下以便随时可以出发。”

巴比露出了笑容：“那你们到冈德瓦纳广场集合吧。”

约德姆：“就那么办吧！”

（拉里贝罗城）

我们和约德姆碰面之后，又穿越了撒哈拉沙漠。最后来到了地之灯塔，却发现根本进不去更深的地方，没有办法，让女神把地上的灯点在右边，便又顺着路来到了拉里贝罗城。刚一进城，就发现这里的守卫全部都被击倒在地。

到底怎么回事情？

约德姆非常愤怒：“哎，又被特雷比的战士给打败了！这又是他们干的吗？”

一个士兵听到了声音，叫了出来：“这个声音，是约德姆大人吗？”

我们赶紧跑到那个士兵身边：“喂，你还活着吗？”

约德姆问那个士兵：“敌人是男女共六个人吗？”

“敌人是……七个人……”

“敌人是七个人啊！那他们就不是罗宾要找的人了。不对，难道是，西芭？这么说来果然是他们了？”

“他们去巴比灯塔了……他们好像……要去巴比灯塔地下的遗迹。还有村长卓尔吉斯先生也去遗迹追他们了。”

约德姆：“是吗？乔尔基斯先生也去了吗？罗宾，我们也快点去巴比灯塔吧。”

（巴比灯塔）

我们来到了巴比灯塔。一层一层地往上爬，到了最顶层发现了一个可以下落的地方，下去看看？

结果一不小心就落到了最底层。不过也算是因祸得福吧，底层里人山人海，大家都围着一个门在发呆。

乔尔基斯：“他们果然是从这扇门到对面去了吗？”

有个士兵回答了他：“是的，他们把石门打开去了里面！可是，不管我们怎么办，那扇门还是不动！”

士兵看到了我们：“啊！约德姆大人！”

约德姆：“乔尔基斯大人。”

约德姆：“西芭殿下的事……真是对不起。”

乔尔基斯：“怎么会变成了这个样子？约德姆大人，这几位到底是谁？”

约德姆：“这几位要去追赶绑架了殿下的人。”

乔尔基斯：“他们要去追赶那些危险人物？”

约德姆：“是的，那些家伙的确非常危险。”

梅雅莉：“他们所拥有的力量和他们所做之事全都很可怕。”

伊万：“能阻止他们的只有我们几个哦。”

乔尔基斯："诸位真的要去阻止那帮人吗？我想当务之急是把这扇门先打开，各位有信心来试试么？"

我们使用了透视术，很快地就打开了门，让众人对我们刮目相看。

约德姆："看，门开了！"

乔尔基斯："啊，真的，门打开了！"

我们没有时间跟众人解释到底是怎么做到的，因为，在我们的身上有更重要的任务在等着我们去完成。

乔尔基斯："对，先救西芭要紧。"

约德姆："走吧，乔尔基斯大人我们去救西芭殿下！"

不过当他们走近那扇门的时候，大门又紧紧地关上了！

我想那扇门之所以关上是为了阻止没有精神力的人进入吧，因为没有精神力的人要硬闯的话恐怕有生命危险，难道这扇门也有智慧？

杰拉尔多："我也是那么认为的，约德姆大人你们就在这儿等着吧。"

乔尔基斯："说什么，你们要我们在这儿等？其实，也是，我们连这扇门都打不开。跟着你们反而会成了你们的累赘……唉，可是既然说很危险他们真的能救得了西芭殿下吗？"

约德姆："他们拥有我们所没有的力量。"

乔尔基斯："你是说力量？就像打开这扇门的力量？"

约德姆："是这样的。至今所给我看到的力量不过是他们所拥有的力量中的一丁点儿。"

乔尔基斯："没有那种力量的话就救不了西芭殿下了？我明白了，那么西芭的事就交给你们了。无论如何一定要把西芭救回来！"

约德姆："快去吧，罗宾！我相信你们！"

历尽千辛万苦，奔波于巴比灯塔和地之灯塔之间开启机关，我们终于来到了灯塔的顶层，果不其然，梅娜蒂和萨图罗斯都在，还有加鲁西亚和西芭，不过我们却没有看到嘉斯敏和斯库雷特。不过，空气中凝结了一种紧张的气氛，我知道，最后决战的时候到了！

（决战）

又是梅娜蒂："终于到了点燃地之灯塔火焰的时候了。"

萨图罗斯也显得洋洋得意："点燃火焰后，还有两处……不，只剩下两处了。"

梅娜蒂："只要再点燃风之灯塔的火焰，再搞定火之的灯塔就易如反掌了。"

"确实是那样的……嗯，可以说只剩下风之灯塔了。"

正当两人狂妄地在打算下一步的时候，加鲁西亚出现在两人的面前，"是的，你们的目的快要实现了……"

萨图罗斯显得有点惊讶："什么，你怎么也到这儿来了？"

梅娜蒂问到："你们不是已经坐船走了吗？"

加鲁西亚很沉着："我让嘉斯敏他们先坐船出海了。"

"那么，为什么只有你在这儿？"

加鲁西亚冷冷地只说了一句："你们食言了。"

梅娜蒂："约定吗？西芭她……"

加鲁西亚问梅娜蒂："为什么不放了西芭？顺利进入地之灯塔就放了西芭…不是这样约定了吗？"

"哈哈，是为了这件事你才回来的啊。"

加鲁西亚："我也说过不想连累没有关系的人。"

萨图罗斯上来插话了："不过，西芭比较特别。"

加鲁西亚似乎猜到他会这么说"果然……西芭是特殊的能力者！你们通过了两个灯塔应该知道了吧。"

"知道什么？"

"没有与灯塔相符的元素就不能进入相应的灯塔。现在我们已经有火、地和水属性的能力者，惟独没有风属性的。所以要进入风之灯塔就必须靠西芭的帮助？"

萨图罗斯："原来……是这样的啊。"

加鲁西亚："正如所说没有风属性的能力者的帮助我们上不了风之灯塔……真是那样的话我也反对放了西芭。"

萨图罗斯："你比我想象的要聪明！既然你全知道了那就快去办正经事情吧。"

加鲁西亚："不，我不能丢下西芭自己走。我带西芭坐船去！"

梅娜蒂显得非常吃惊："你在说什么啊！"

加鲁西亚理直气壮地说："灯塔的火焰被点燃的时候，这里不知会发生什么事。因此，我一定不能让西芭还留在这里！"

萨图罗斯冷笑了一下："我们会保护西芭的！难道你还不相信我们吗？"

"我不是那个意思……我只是想以防万一。"

"不行，我们不能让你带西芭走。"

加鲁西亚质问梅娜蒂"为什么？难道……是你们信不过我？"

萨图罗斯又冷笑了一声："加鲁西亚啊，你刚才还说要放了西芭呢。我们怎么能相信你？"

梅娜蒂也说："就算我们相信你，万一西芭自己跑了怎么办？"

加鲁西亚上前去牵西芭的手："跟我走，西芭！让我来保护你！"

萨图罗斯的脸阴下来了："你无论如何也要带她走吗？难道你真的要我们对你动手吗？"

加鲁西亚也义正词严辞地说："真的要动手的话我也不会怕你们！如果让西芭有危险，就算拼了命我也要带他走。"

萨图罗斯依然冷笑："你的力量那么弱，怎么跟我们打啊？"

梅娜蒂也在一旁嘲笑道："想保护西芭？你自身都难保啊！"

萨图罗斯接着说："你要能反抗我们，就不会到现在连怪物都打不过了。"

梅娜蒂："跟我们一起冒险这么久…你还不清楚我们的厉害？"

萨图罗斯："如果不是我们教你战斗，你能干什么？"

梅娜蒂："你的能力还低，根本不是我们的对手，不

信的话试试看！”

杰拉尔多学着萨图罗斯的声音怪腔怪调地说：“你要为了西芭跟我们作对吗？”

梅雅莉也感到事情有点蹊跷：“作对……听起来有点怪啊？”

还是伊万揭开了谜底：“萨图罗斯和梅蒂娜似乎从来就没信任过加鲁西亚。”

灯塔的火还没有点燃，我们趁着他们争执的时间里，一气冲到了他们的面前。

萨图罗斯显得非常惊讶：“罗宾！你们……该死的，你们……你们又来阻碍我们！。”

梅娜蒂责怪加鲁西亚：“都怪你，跟我们争吵才会发生这种事。”

加鲁西亚也显得有些惊讶，但是他头一转：“不，我不需要罗宾他们的帮助！点燃灯塔的火是你们的事！可是西芭跟这事无关…快放了西芭。”



萨图罗斯有点怒了：“罗嗦！再罗嗦的话我要了你和西芭的小命！”

梅雅莉低声告诉大家：“西芭有事的话，我们就没办法向拉里贝罗镇的乔尔基斯大人交代了……”

伊万大声道“我们不能让加鲁西亚和西芭他们受到伤害！”

梅娜蒂听到这个，显得更加惊讶了：“哈哈，你们也担心西芭的性命吗？”

萨图罗斯露出阴险的笑容：“迫不得已的情况下，我就不得不做点什么了。”

梅娜蒂问他：“你在说什么啊，萨图罗斯？”

萨图罗斯用手拦了拦梅娜蒂：“交给我吧。”

萨图罗斯走到西芭面前：“西芭，你还记得我跟你提过的关于荷斯布利亚魔杖的事情吗？”

西芭似乎有些惊讶：“关于荷斯布利亚的魔杖……？”

加鲁西亚问道：“是上风之灯塔所必需的魔杖吧！”

西芭有些吞吞吐吐的：“是，是的……。”

萨图罗斯问西芭：“拿着魔杖追赶我们的人……就是他们几个吗？”他指了指身后的我们。

西芭朝我们走了过来。

梅娜蒂大呼：“西芭，不要靠近他们！就在那呆着！”

这时候西芭全身发出一道道光环，是读心术！

加鲁西亚关心地问西芭：“你怎么了？西芭！没事吧？”

萨图罗斯也问：“到底怎么了？西芭！快告诉大家！”

西芭有些吞吞吐吐：“大概……是那样吧……”

萨图罗斯大声问：“大概？大概什么啊？”

加鲁西亚护住西芭：“不要对她大喊大叫！”

萨图罗斯忙解释：“我没有对她大喊大叫。我只是想问清楚到底怎么了。”

梅娜蒂也插话了：“那到底是怎么回事，西芭？告诉大家！”

西芭回答：“我脑子里很乱，看不太清楚……不过我想大概是那样的……他们的确拥有那个……”

萨图罗斯恼怒地说：“说了等于没说。”

梅娜蒂也不明白地问：“到底怎么了？”

萨图罗斯阴险地朝我们看了看：“果然是聪明的孩子……我要的，就是上风之灯塔需要的魔杖啊！它现在应该在你们的手里。如果你们交出那个的话我们就不伤害西芭。怎么样，交不交？

原来他想得到的是伊万的魔杖。“原来是巫师杖啊……不过，如果能救西芭的话，交出去也没所谓。不是么？”

杰拉尔多阻止我：“可是，那是哈梅特的！也是伊万的，你必须征求同意啊！”

伊万对杰拉尔多说：“没事的，只要能救西芭，给他们就是了！”

梅娜蒂：“太好了，萨图罗斯我们终于可以得到魔杖了。”

我们把魔杖交给了萨图罗斯，但是，他并没有要放走西芭的意思。“魔杖已经给你们了还不快放了西芭！不是说好交出魔杖就不伤害西芭的吗？”

萨图罗斯又冷笑了一声：“是的，我确实说过不伤害西芭的。”

伊万愤怒了：“我们已经交出魔杖了！你们无论如何也要放了西芭！”

萨图罗斯阴险地笑了笑“希望你们不要误会啊！我是说过不伤害西芭的，可是我没说要放了她呀。”

杰拉尔多也愤怒了：“你们两个卑鄙的家伙……”

梅娜蒂也大笑：“哈哈，我们也是迫不得已才这么做的！”

萨图罗斯这时露出阴险的表情：“啊，你们再不走开的话就难逃一劫了。”

梅雅莉：“你是说要击败我们？”

杰拉尔多也忍不住心中的怒火：“别开玩笑了！那句话应该是我们说的才对！”

萨图罗斯似乎根本不把我们看在眼里：“真有趣，那你们就试试看吧！不要说我没有提醒你们，你们这是自找苦吃！”

梅娜蒂也拿出了武器“让你看看我们火之能力者的厉害！”

我知道，这场战斗是在所难免的。而且，旅行了那么久，每一次遇到萨图罗斯和梅娜蒂，我都会有一种很特别的感觉！直到今天，到了决战的瞬间，愤怒使我回想起来了一切。是的，那场暴风雨，那场山崩，使我失去了父亲，也使嘉斯敏和加鲁西亚分别。都是这两个家伙搞的鬼！他们擅自闯入索尔神殿，就是对元素之星抱有企图。而且，那个时候还小的我和杰拉尔多听到了他们的谈话，于是被他们攻击晕倒在地失去了记忆。一切的一切，都是他们造出来的。

我也愤怒，愤怒他们给我带来的这个命运，

而今，虽然我们年纪并不大，但已经是身经百战的战士了。我们相信自己的实力。就算萨图罗斯和梅娜蒂

你们很强，我们也绝对不会畏缩。

是的，我们赢了！我们的实力已经凌驾于你们之上了。

不是么？

梅雅莉高兴地喊道："西芭，快过来我们这边！"

伊万却发现旁边的加鲁西亚似乎不对劲："加鲁西亚，你到底怎么了？"

加鲁西亚拦在西芭面前："我不能把西芭交给你们……"

杰拉尔多又发火了："什么？我们刚刚救了你，你竟然……"

加鲁西亚："救我……？我可没叫你们救我。"

梅雅莉默默的说："听了刚才的话，我觉得你并不坏。可是为什么……你要这样做？"

"我……必须点燃……四个灯塔的火。"

伊万问："为什么非得点燃灯塔的火焰呢？"

加鲁西亚给我们的答案让我们大家都非常吃惊"我也不知道可是我还是要做！也许这就是我背负的命运。"

杰拉尔多看着加鲁西亚，对他是说："加鲁西亚，如果你坚持要把灯塔的火点燃，那么你就是我们的敌人了，不要浪费时间了，要打倒我们就来吧！"

令我们吃惊的是，已经被击倒的萨图罗斯和梅娜蒂又站了起来。

萨图罗斯："你们还是要与我们为敌吗？"

梅雅莉不甘示弱地说"你以前不是也说要打败我们吗？……可结果怎么样？你应该很清楚！"

梅娜蒂："即使如此，但是现在，现在……只要使用那个的话……马上就可以恢复元气了。"

说完，梅娜蒂将元素之星扔到了灯塔里。

伊万惊呼起来"啊！不好……元素之星掉进灯塔里了！"

"不会吧……还是没有阻止他们点燃灯塔的火焰！"

萨图罗斯得意地说："不单如此，灯塔的能量已经成为我们力量恢复的源泉。"

杰拉尔多问道："能够恢复力量，果然，这里是属于地属性的？但是，火属性的能力者怎么也可以恢复力量呢？"

梅娜蒂看上去也似乎恢复了体力："火属性与地属性的精神力是相生的，它们之间可以互相促进。"

这时，一道光从灯塔底部朝空中射出。

"是的，这束光使我们全身充满了精神力！"

梅雅莉："就算再打多少回合……我们也不会输的。"

梅娜蒂冷冷地笑了一声："刚才这种形态下我们输了，那是没办法。"

萨图罗斯接着说："可是北方的火之一族如果能够恢复原形，就一定不会输给你们的。"

"北方的火之一族？"

"就让你们见识一下在艰苦的北方世界锻炼出来的我们的真正实力吧！"

杰拉尔多："你们这是自找苦吃，不论怎样我们都会奉陪到底！"

梅娜蒂："快带西芭走！"

加鲁西亚："就这么走……可以吗？"

萨图罗斯："战斗完后我们都没有力气再保护西芭了。一定要把西芭送到船上去！

梅娜蒂："还愣着干什么快走！"

加鲁西亚："不！我不能在他们面前退缩！"

萨图罗斯："原来你只是不想输给这个叫罗宾的小孩啊？"

梅娜蒂："也许只是如此而已。"

加鲁西亚："这有什么意义呢？"

梅娜蒂："你是想救你的童年伙伴吗？"

加鲁西亚："你是说我想帮他们？"

梅娜蒂："虽然你没有那么说可是我想你会那么做的……"

加鲁西亚："萨图罗斯，你们，你们在怀疑我！"

萨图罗斯："我可没那么说过…倒是他们看起来在怀疑你。"

加鲁西亚："走，西芭！"

杰拉尔多："等等，我不能让你走的！"

萨图罗斯："哼哼，你们的对手可不是他哦。"

萨图罗斯全身发起光来了。

梅娜蒂高声说："让你们看看我们的真正实力！"

伊万："哇，他们身上的精神力突然变得非常强大了！"

萨图罗斯："哼哼，想逃吗？已经太晚了！"

转瞬之间萨图罗斯和梅娜蒂变身，然后合体成为了一个超大体积的怪兽。

我们还是不会畏缩的，那就再战斗一次吧。我们有朋友，有坚定的信念，为了所有在关心和爱护我们的人，为了这个世界。精灵，借助你们的力量，我们一定会成功的。

是的，我们成功了，虽然是一场苦斗，不过最终胜利的，还是我们，将那合体怪兽击败了。而梅娜蒂和萨图罗斯也恢复到人类的形态。

"为什么……为什么……我们还是输了？"

"你们应该完全不可能击败我们的呀……"

可是，我们还是赢了！我们已经尽力了！虽然没有保护好灯塔。

加鲁西亚他们也不知去向。

"不，他们在那儿……" 杰拉尔多叫了起来。

加鲁西亚对于我们击败了梅娜蒂和萨图罗斯感到非常地惊讶："他们居然强到这个程度了……我很清楚萨图罗斯他们的实力。他们竟然败了。走吧，西芭。"

"等等！别走……"

加鲁西亚："你们太天真了……你们认为一切都没事了？那就大错特错了。我要去把剩余灯塔的火点燃，剩下的元素之星在我们手里！是的，必须点燃，必须点燃所有灯塔的火焰……"

杰拉尔多显得有些沮丧："到底点燃灯塔的火焰对你有什么好处？"

正当我们想去西芭那边的时候，又是一道强光从塔下射出，照亮了整个大地，灯塔被分成了两半。由于强

烈的震动西芭失足掉下了平台，幸好加鲁西亚紧紧地被抓住了她。

加鲁西亚："啊！西芭！坚持住，加油，西芭把手伸上来！"

西芭："可是，不行啊！"

加鲁西亚"不能松手！一松手就会掉下去了！看下面，灯塔周围的陆地在崩塌了！"

西芭对加鲁西亚微微笑了笑：不行了……我……已经坚持不住了。再见了，谢谢你！我明白你的心情！"

"啊！不要啊！不要啊！"

可是西芭还是掉下了灯塔！

加鲁西亚似乎作出了一个重大的决定："西芭……我……不会让你死的！"

说完，他也跟着纵身跳下了灯塔！

一切都过去了吗？我不知道，我们找遍了整个灯塔，但是，还是没有找到嘉斯敏他们。我们相信，他们现在应该还平安地活在人世，因为灯塔崩坏的时候，我们看到了一块大陆成为一个小岛离开了。

我们回到了村子里的酒吧，乔尔基斯和约德姆他们都在那里等着我们的消息。

"我们现在只能祈祷西芭平安无事了……"

乔尔基斯拍拍我的肩膀："不要惦记着西芭的事，放心去吧。我们一定会找到西芭的。西芭已经屡次濒临死亡边缘，不过那孩子总会创造奇迹。这次也一样。她应该会从灯塔掉到海里了！她不是每次都靠运气的，所以我相信西芭她一定还活着。"

是的，西芭一定还活着。我们也坚信这一点。好人总会平安的。

（尾声）

当我们决定离开的时候，约德姆追了出来："罗宾，我还有东西交给你们。"

约德姆拿出黑水晶，那是开启遗迹之船的钥匙。

梅雅莉看到惊叫了起来："啊，那是……"

"是的，那是开船用的道具。巴比殿下曾经说过古代文明之船非常有用。有了它你们寻找嘉斯敏肯定也容易多了。"

真的是，非常感谢。

约德姆："只是希望你们能够尽快找到雷姆利亚。"

我答应约德姆："我们会找到的。因为这是我们对巴比殿下的承诺。我们会遵守的，请放心吧。"

约德姆把黑水晶送给了我们，他告诉我们，那艘船就在村子尽头的仓库里放着。临走的时候特别叮嘱了一句："快去吧！一定要把雷姆利亚找出来啊。"

我们一行人终于来到了放置遗迹之船的船舱……

有了船，我们终于可以出海了！那只在梦中出现过的海是什么样子呢？

"我们出发吧！"

"好，出发！"

"坐着这艘船，我想我们应该能找到嘉斯敏他们的。"

"是的，一定！"

有时候真的很像自己能够像鸟一样出去自由翱翔，去探险，去旅行，去追寻属于自己的人生和朋友。而当离开故乡的时候，却又总是那么恋恋不舍。

是的，离开我们的故乡冈德瓦纳大陆的时刻终于到了！而我们，即将在梦中见到过的海里去长途跋涉。

我们今后的旅途不知会持续多久……

途中也许会发生很多很多事情……

但是，我们坚信，大家共同努力，拥有一个坚定的信念，就一定可以克服一个又一个的困难。我们打败了萨图罗斯和梅娜蒂，这以前不就是根本没有想过可以办到的吗？

旧的旅程结束的时候，新的旅程便即将开始……

我们的新旅程又开始了……这算是我们第几次起程呢？我也不知道。

我只知道，我们该启航了！蓝天下，朝着那轮黄金的太阳！

TO BE CONTINUED...



很久很久以前，在维阿德世界据说存在着炼金术的法则。
就连铁也可以把它变为黄金……那力量给这个世界带了了许许多多的文明，
但是……
这也引发了众多的战争。
为什么会那样？
据说是当人类掌握了那种力量的时候，人类想得到所有的权力、所有的财富，甚至永恒的生命。

黄金の太陽
失落的时代

文：邪魔天使

前作概要

在3年前一个暴风雨的日子，海迪亚村的少年罗宾与少女嘉斯敏失去了亲人。一天他们打破了村子的禁忌，开启了一个决不能开启的封印。

虽然那是战士萨图罗斯的阴谋，但在他们面前出现了一个身影，那是3年前理应死去的嘉斯敏的兄长——加鲁西亚。

被夺取的宝石成为了解开炼金术封印的钥匙。

而且嘉斯敏与学者斯库雷特也被他们带走了。

将水、地、风、火四颗宝石安放在四元素的灯塔，当四盏灯都点亮时，炼金术的封印就会被解开，因此罗宾一行开始追踪萨图罗斯.

途中，少年伊万加入成为了同伴，接着他们来到了水之灯塔的所在地，伊美儿。

在那，他们遇见了守护灯塔的少女——梅雅莉。在灯塔的顶层他们追上了萨图罗斯。

但是他们并没有阻止灯塔的点燃，萨图罗斯也逃走了，罗宾再次展开了追击。

在安哥拉大陆上，他们渡过重重困难，终于来到了大陆的最西边最大的城市——特雷比。

他们见到了城市的支配者——巴比，为了证明自己是大陆第一的战士，罗宾出现在了竞技场。

罗宾赢得了胜利，并知道了巴比能够活上150岁是因为他喝了一种药，这药是在位于海之彼端的古代人的都城——雷姆利亚找到的。

接着罗宾来到地之灯塔所在的大陆——冈德瓦纳，他们穿过撒哈拉沙漠来到灯塔所在的小镇——拉里贝罗。

虽然他们打败了萨图罗斯，但灯塔还是被点燃了。

这时，大地发生了异变，西芭从灯塔上掉了下去，为了救她加鲁西亚也跳进大海。加鲁西亚也行踪不明，最后连嘉斯敏也没有找到。

巴比拜托罗宾去寻找雷姆利亚，并告诉他们到下一个灯塔需要乘船，这样，罗宾开始了他新的冒险旅程。

这次的故事是从在地之灯塔点燃前，嘉斯敏一行的行动开始的。

我只知道我现在要做的就是去救那个女孩，并不是那个女孩跟我有什么关系；我也不会对我自己的行为后悔，因为我从来都是说到做到的一个人。我叫加鲁西亚，是一个背负污名的男人。

斯库雷特："怎么了？"
嘉斯敏："我们就这样走了不是很好吧，从这个出口出去的话就不能回来了，我们还是应该阻止哥哥……"
斯库雷特："嘉斯敏，你在担心什么？"
嘉斯敏："我有点心绪不宁……"
斯库雷特："心绪不宁？"
嘉斯敏："嗯，不知怎么我总有种不祥的预感，似乎有什么事会发生。"
忽然，阿历克斯出现在二人面前。
阿历克斯："这可不像嘉斯敏你呀。"嘉斯敏吃了一

惊，虽然她知道这个阿历克斯经常神出鬼没，但突然出现一个大男人还是会让人吓个半死，“你们两个怎么啦？”
斯库雷特：“阿、阿里克斯……你听见了？”在这个男人面前不知怎么地总让人觉得非常紧张
阿历克斯：“咦？加鲁西亚不在呀，他到哪去了？”
嘉斯敏：“哥哥和我们分开了……”
阿历克斯：“什么？加鲁西亚居然擅自行动，他到底想干什么？”
斯库雷特：“加鲁西亚现在很担心西芭的情况，去灯塔顶上了。”
阿历克斯：“都走到这了……我还以为他很早就出去了呢。对了，之前你们在灯塔中干什么？”
斯库雷特：“阻止加鲁西亚到塔顶上去。”
阿历克斯：“哦？说到做到，果然符合加鲁西亚的风格。”
嘉斯敏：“对了，刚才你说我不像我自己，到底是怎么回事，阿历克斯？”
阿历克斯耸了耸肩：“我没想到嘉斯敏你会说心绪不宁之类的话。但是，加鲁西亚回顶上难道是……”
嘉斯敏：“不要转换话题，阿历克斯，刚才你那句话到底是什么意思？说我很争强好胜吗？”
阿历克斯：“既然被你听见了那真是对不起，我向你道歉。”阿历克斯绅士般地敬了个礼。
斯库雷特：“算了吧，嘉斯敏，不要对阿里克斯那么凶嘛。”
嘉斯敏摇了摇头：“我没有生气，斯库雷特。”嘉斯敏走到阿历克斯面前指着他，“因为阿历克斯那样说我呀。”
阿历克斯：“你就不要追问了，请你原谅，嘉斯敏。”不过当阿历克斯看到嘉斯敏的脸时，“你还是不安吗，嘉斯敏……”
嘉斯敏低下头：“是啊，我们就这样离开地之灯塔好吗？”
斯库雷特：“你不想出去？”
嘉斯敏点了点头。
阿历克斯：“难道你想回去？”
嘉斯敏又点了点头。
现在斯库雷特知道这个女孩的倔犟脾气了：“那绝对不行！你只有碍手碍脚的份！”
嘉斯敏：“罗宾他们要来地之灯塔了！”
斯库雷特苦笑一下：“好像是……”
嘉斯敏：“罗宾他们一定不会让灯塔的火点燃的。如果哥哥与罗宾碰面，他们一定会打起来的！”
阿历克斯：“如果在火点燃前相遇就有可能打起来吧……”
斯库雷特：“加鲁西亚可不是个不分青红皂白的男人。”
嘉斯敏：“为什么男人都这么顽固呢！”这次她是真的生气了。
斯库雷特：“那是加鲁西亚的优点，也是他的缺点。”
嘉斯敏：“所以说嘛，如果对罗宾讲出实情，他一定会理解我们的。咦？为什么我以前没发现有这种事呢？算了，不去上面了，我们去与罗宾汇合吧。”
阿历克斯：“恐怕不行。”
嘉斯敏：“为什么？”
阿历克斯：“因为他们是敌人。”
嘉斯敏：“罗宾是敌人……”嘉斯敏不解地问。
阿历克斯：“虽然我们的目的是一样的，但却选择了不同的道路。”
斯库雷特：“都是为了点燃元素的灯塔的火吧。”
阿历克斯：“但罗宾他们来是为了阻止我们。”
嘉斯敏：“所以，他们是敌人吗……”
阿历克斯：“放心，罗宾一定能打倒萨图罗斯他们的。”忽然想到什么他自言自语地说道，“加鲁西亚到上面去了吗？……”
斯库雷特：“怎么了阿历克斯？你好像很高兴呀。”
阿历克斯：“是，是吗？可能是因为地之灯塔的火马上就要点燃的原故吧。”这样的掩饰也太牵强了吧。
嘉斯敏：“阿历克斯，你为什么那么想让灯塔点燃呢？”
阿历克斯笑了笑：“这次是你问我了。很久以前，在这个世界上炼金术是很普通的东西，是那样的吧，斯库雷特？”
斯库雷特：“确实如此。”
阿历克斯：“我只是想看看那个普通的世界，而且……”
嘉斯敏立即追问：“而且什么，阿历克斯？”
阿历克斯显然不想多说什么：“我们说得太久了，后面的话下次再说吧。好了，灯塔的火就要点燃了，我们还是马上离开这里吧。”
嘉斯敏有些不甘，但斯库雷特拉住了她。
斯库雷特：“阿历克斯说得对，我们还是马上去约定好的地方等加鲁西亚吧。”
嘉斯敏想了一会：“知道了，就照原计划行动吧。”
当嘉斯敏走出地之灯塔的时候，发现外面已经有很多人等着他们，不过从他们的表情上可以看出决不是出于善意。
“啊，那些人出来了。”
“我们奉约德姆大人的命令在这一带进行搜索。
“没想到还真出现了。”
“喂，你们把西芭大人藏哪去了？”
“如果不快点交出来就给你们点颜色看看！”
“咦？怎么他们人数少了几个。”
“真的，可能这些家伙先出来了吧。”
“听好了，正如你们看到的那样，他们看上去不是很强。”
“他们的战斗力不足，我们可能会取胜的。”
“喂，我们马上把留在拉里贝罗城的特雷比的战士叫来吧。”
“明白了，我马上去。”
“我也去把山洞里的同伴叫来。”
“就这么办。”
一群乌合之众。

不过这只是对嘉斯敏而言，而对于斯库雷特这种"文人"来说确实是够吓人的了，看到如此阵仗他已经吓坏了："这下糟了，被伏兵发现了，怎么办嘉斯敏？"

嘉斯敏："这种情况我怎么知道怎么办，只有战斗了。"

阿历克斯："嘉斯敏要战斗吗？真的？"

嘉斯敏白了这个"长舌夫"一眼："这个时候我只有选择战斗了。"

阿历克斯："那样的话我就当诱饵吧。"说完走向前。

斯库雷特疑惑地看着他："诱饵？"

阿历克斯："合流的地点是朝拉里贝罗相反的方向走吧？"

嘉斯敏："嗯。"

斯库雷特："合流的地点不用你提醒，我们记得很清楚。"

阿历克斯："从这里向西走，在悬崖的分岔路往下，有个洞窟，，穿过那个洞窟就是出岛了。幸好那条道路有作业员好好地保护。"

嘉斯敏："真的是那样。"

斯库雷特："那，那些作业员干得还不错嘛。"

作业员："喂！居然小看我们。"对于无视自己的存在这些人非常气愤。

阿历克斯冷笑一声："就算你们是特雷比的战士，但只要我出手这两个人随时都可以走。"

嘉斯敏："我们两个？"

阿历克斯："对，嘉斯敏，你会精神能力吧？"

嘉斯敏："是，是的……"

阿历克斯："没关系，你能行，那好，我们在出岛汇合！"

士兵："难道你想凭一人之力击败特雷比的战士？"

阿历克斯厉声道："别作无谓的抵抗，如果你们胆敢向那个女孩动手的话我决不轻饶！"

但不知死活的士兵还是冲上前来，阿历克斯一挥手运用精神力，一个水柱从地底升上来把一个士兵顶飞，接下来是第二个，看到这个情景其他的人都吓呆了，一溜烟全逃了。在阿历克斯逼退了那些人之后，嘉斯敏和斯库雷特立刻向出岛出发。

斯库雷特："嘉斯敏，你讨厌跟那些人作战吧？"

嘉斯敏："是，是的……"

斯库雷特："那跟他们作战的时候就手下留情点。"

嘉斯敏点了点头。

向左走顺着山路前行，路上会遇到很多村民，他们仗着阿历克斯不在，向嘉斯敏和斯库雷特出手，但嘉斯敏好歹也是能力者，很轻松地就击败了他们。在山洞的门口又碰到了三个大汉，难道你们没有绅士风度吗？怒！

穿过了山洞两人来到出岛。

斯库雷特向四周看了看："会合的地方就是这吧。"

嘉斯敏："嗯。"

斯库雷特："对了，梅娜蒂说过这里准备了一艘船的，我们找找看。"

终于两人在一个海湾发现了大船。

斯库雷特显得很激动："是船呀，嘉斯敏。不过看上去很一般嘛，到底有什么不同呢？"说着就跳进船舱。

嘉斯敏："真是的，都这个时候了还像个小孩子似的。"

但等了很久斯库雷特都还没上来，嘉斯敏有点不耐烦了，就在这时他带着满脸遗憾上了岸。

斯库雷特："唉，没有啊。"

嘉斯敏："没有什么？"嘉斯敏一头雾水。

斯库雷特："没动力。"

嘉斯敏："可恶，被梅娜蒂骗了！"

斯库雷特："被骗？No、No，他们没骗我们，这里不是有船吗？不过不能动而已。"

在这种时候还敢开玩笑，嘉斯敏真想一棍给他打过去。

突然斯库雷特想到了什么。

斯库雷特："对了，用宝珠。"

嘉斯敏满头问号："宝珠？那是什么？"

斯库雷特得意洋洋地说："萨图罗斯拿着的水晶之玉。"

嘉斯敏恍然大悟："啊，是那个！"

斯库雷特："他确实说过用那个可以发动船的。"

正在这时阿历克斯来了。

阿历克斯："你们到了，太好了，等灯塔的灯一点燃我们乘船离开。"显然，他"玩"得很愉快。

但斯库雷特觉得有点奇怪："奇怪，那灯塔的火怎么还没点燃呢？"

阿历克斯也感到有些纳闷"嗯……这个时候应该点燃了呀。"

嘉斯敏："那哥哥岂不是不能来了？"

这时，地之灯塔顶上发出了耀眼的亮光，大地也发出了剧烈的晃动。

斯库雷特："噢，终于点燃了，嘉斯敏！"

嘉斯敏："奇怪，怎么大地的晃动好像停不下来呀。"

阿历克斯："而且晃动得还越来越厉害了！"

此时地之灯塔的周围已经开始崩坏。

斯库雷特有些奇怪"咦？在水之灯塔都没发生这种情况，怎么在地之灯塔就发生了？"

然而更危险的在后头，出岛渐渐与大陆分离了！

阿历克斯惊呼："不好！"

嘉斯敏："不行了，这下不能回冈德瓦纳大陆了！"

斯库雷特："什么？岛开始移动了！"

嘉斯敏："我怎么办呀！"

离开大陆的出岛开始随海流漂流。

斯库雷特与嘉斯敏太累了，他们躺在地上喘着粗气。

嘉斯敏："斯库雷特，这岛到底要漂多久呀？"

斯库雷特："我也不知道，我也希望有人告诉我。"

嘉斯敏："真是的，这个时候斯库雷特完全靠不住！"

斯库雷特："先别说那个，我的肚子饿了。"

嘉斯敏："哼，你现在肚子竟然饿了。"嘉斯敏苦笑

了一下，"哥哥，你怎么样了……也不知道罗宾的情况如何，真想见他们……"
阿历克斯这时很兴奋地走过来。
"有好东西给你们看。"
斯库雷特和嘉斯敏同时问道："什么？"
阿历克斯："来了就知道了。"
带着疑惑斯库雷特和嘉斯敏来到沙滩上，他们看到的居然是……
斯库雷特："西芭，加鲁西亚！"
嘉斯敏简直不敢相信自己的眼睛："哥哥……西芭……"
两人急忙走上前。
斯库雷特探了一下他们的鼻息："还活着。"
嘉斯敏："真的，他们还活着！"
斯库雷特："这是怎么回事？阿历克斯，发生了什么事？"
阿历克斯笑了一下。
斯库雷特还是不敢相信："加鲁西亚和西芭居然能从那样的异变中活下来。"
阿历克斯："这是奇迹。"
嘉斯敏："不管是奇迹还是什么，只要活下来就好。"
突然西芭动了一下。
斯库雷特："但在那种情况下居然……"
阿历克斯："嘘……"
西芭很快恢复了意识。
嘉斯敏马上走过去："西芭，你没事吧，是我，嘉斯敏呀！"
可能才从晕厥中醒来，西芭有点低血压："嘉斯敏，我，到底……"
斯库雷特："你和加鲁西亚一起被冲到这里来了。"
西芭："和加鲁西亚，被冲到这……"
西芭一下子站了起来
嘉斯敏很担心："你突然站起来没关系吧？"
但西芭根本没听进去，她看了看四周。
西芭："这里是……"
阿历克斯："出岛，不过现在与大陆分离，成了一个漂流的孤岛。"
西芭："出岛，漂流？"
斯库雷特："西芭不能明白也是情有可原的。"
嘉斯敏："地之灯塔点燃的时候发生了大异变。"
阿历克斯："灯塔周围的陆地像地震一样发生了分离。"三个人你一言我一句向西芭解释发生的情况。
西芭终于想起来了："我记起来了！就是因为那个原因出岛和大陆分离了。"
斯库雷特终于有机会问问题了："对了，发生什么事了？你们怎么掉到海里来了？萨图罗斯他们……"
西芭："萨图罗斯和梅娜蒂都不能来了……"
阿历克斯："那两个人不能来了？什么意思？"
西芭："被那些人打倒了……"
那些人？一听到这嘉斯敏非常兴奋："一定是罗宾他们！"
西芭："对，就是他，就是那个叫罗宾的。"

阿历克斯："你是说萨图罗斯是被他们打倒的吗？呵呵，这么短的时间他们的实力就提高到这种程度了呀。"比起"同伴"的性命，他显然更关心"敌人"的成长。
斯库雷特："那你们掉下海，难道是……"
西芭："不是他们，当灯塔的灯点燃发生地震后，我从灯塔上摔下来了。"
嘉斯敏："那哥哥……为什么？"
西芭："他是为了救我从灯塔上跳下来的。"
隐隐约约听到他们的声音，我努力地动了一下，但头太晕了，连睁开眼睛的力气都没有。
斯库雷特："加鲁西亚从顶上跳下来？还……真是胡来。"
可能这时阿历克斯注意到我在动了。
阿历克斯："加鲁西亚……醒了吗？"
终于，我睁开了眼睛。
斯库雷特："啊，醒了。"
嘉斯敏几乎是要哭出来："哥哥……"也不管现在疼得像要炸开了，我突然站了起来把嘉斯敏吓了一跳，"突然站起来没关系吧。"
我看了看四周不禁皱起了眉头。
斯库雷特："出岛是在漂，不要慌。"
在漂？我苦笑了一下，想不到还是处于这种危险的局面。
嘉斯敏："我们以后该怎么办？"
西芭："谁知道，这个大东海没人知道它会怎样。"
斯库雷特："真是遗憾，我也不知道，如果是炼金术还知道，但地理就……"
阿历克斯突然看到了什么。
西芭："怎么了，阿历克斯？"
斯库雷特："发生什么事情了？"
阿历克斯笑了一下"你们看不见吗？"
嘉斯敏这才惊呼："啊，是陆地，看见岛了！"
西芭："好大的岛啊！"
斯库雷特："那不是岛是大陆！"
嘉斯敏："我们得救了！"
斯库雷特："对，我们得救了。"大家显得非常激动。
西芭："等一下！"西芭突然发现了什么端倪。
嘉斯敏："怎么了？"
西芭："这个岛好像正在向大陆的北边漂。"
斯库雷特也发现了："真的是这样！"
西芭："怎么办！"
嘉斯敏："喂，斯库雷特，哥哥，我们该怎么办？"
我并不在意他们说道话，我在意的是我现在看到的那个东西："嗯？"
斯库雷特："啊！快看那个！"
嘉斯敏："什，什么！那是……"
西芭："是海啸！"
嘉斯敏："海啸？"
西芭："地之灯塔的异变引起了海啸。"
更糟的事情发生了，我发现海啸正超着我们这个方向渐渐逼近。

斯库雷特："糟了，向这边来了！"

嘉斯敏看着面无表情的阿历克斯："阿历克斯，这个时候你还是那么冷静呀。"

阿历克斯轻笑了一下："这个时候慌也没用。"

西芭："不行，这样会被海啸吞噬的！"

斯库雷特发出了惨叫："救命！！"

瞬间我们就被海啸吞噬，在大自然的力量的面前，人类总是显得很脆弱，就这样完了吗……

我睁开眼睛，不禁笑了，看来死神还不想我去他家作客，伸伸手脚，没事。

我先看看我的妹妹，这家伙还是那么有精神。

嘉斯敏："好痛。"一抬头她发现到了大陆，"是大陆！哥哥，我们赶快去叫其他人。"

对呀，忘了还有一个老人家了。

斯库雷特："啊，加鲁西亚。"他艰难地站了起来，"啊，痛痛痛。真是倒霉。咦？海啸把我们带到大陆上来了，太好了。"

西芭："啊，是大陆！终于到了！是怎么一个大陆呢？快走快走！"

现在我终于发现了一个比我妹妹更厉害的女孩。

斯库雷特："对了，怎么没看到阿历克斯？他去哪了？"是啊，那家伙怎么不在？看了看四周，"不在岛上。是不是去大陆了？"

我想了一下："可能。"

斯库雷特突然想到："会不会去找船去了？"

嘉斯敏："他去找船？"

斯库雷特："他的目的你们还没忘吧？"

加鲁西亚："当然没有。"

斯库雷特："那家伙想让炼金术在这个世界复苏。"

嘉斯敏："四个元素灯塔的灯点燃了，炼金术就会复苏了。"

西芭："为这个去找船？"

斯库雷特："至今为止点燃的两个灯塔都是在相同的大陆上，剩下的可能就不是了，在大东海海湾不会有灯塔的。"

嘉斯敏："那我们……"

斯库雷特："接下来我们要去的就是大西海。"

西芭："大西海……"

嘉斯敏："到那种地方去应该没问题吧，哥哥？"

我很有信心："当然没问题。"

斯库雷特："说得好！加鲁西亚。你身上还肩负必须完成的使命。"

嘉斯敏："对，父亲他们的命还关系在我们身上的。"

斯库雷特突然想到了："西芭，你怎么办？"

西芭："什么怎么办？"

嘉斯敏："以后的旅途很危险哟。"

斯库雷特："没有理由让你去担那种风险吧。"

西芭生气了："什么叫没有理由，你们问一问加鲁西亚就知道了。"

斯库雷特："什么？"

西芭："那是命运……"

嘉斯敏："命运吗？"

西芭露出痛苦的表情，我知道这个小女孩所承受的压力。

斯库雷特："现在还不能说是吧。"

西芭点了点头。

嘉斯敏："但是，不知道理由我是不会带上西芭的。"

西芭："不要啊……不管怎么说，你们肯定会需要我的。"

斯库雷特："真是不明白，为什么我会需要你的力量呢？"

西芭："真是的，你们不是知道我是能力者吗？"

嘉斯敏点了点头。

西芭："对呀，加鲁西亚已经知道我是风之能力者了。"

斯库雷特："你知道吗？"

我："知道。"（我的脑海里顿时出现两个字——唐僧）

斯库雷特："哦？好像在灯塔上战斗的时候萨图罗斯曾说过。"

西芭："嗯，他们好像已经看出了我的身份，将我掳走也是基于这个原因。"

嘉斯敏："那为什么他们要掳走你呢？"

西芭："他们说到风之灯塔需要我的能力。"

斯库雷特："确实如此，在风之灯塔我们需要西芭的能力。"

西高兴："呵呵，果然我的能力还是有用吧。"

嘉斯敏："我知道需要西芭的能力，但……我还是想知道你刚才所说的'命运'是什么。"

斯库雷特："不管怎样我们会明白你的理由的，对吧，西芭。"

西芭笑着点了点头。

斯库雷特："就是这样，嘉斯敏，现在我们要相信西芭。好了，我肚子好饿，赶快去找吃的！"真是受不了这老头子。

我们踏上了新的大陆，顺着路走很快就到了一个村庄デリィ（德里），这里似乎也受到了海啸的袭击，村子已被破坏得不成形了。

整顿了装备之后我离开了村，这时一个闪着光的小家伙出现在我面前。

小家伙："啊，你知道我吧？"

我："当然。"



▲第一只精灵入手。

小家伙："知道我的事？看来你是能力者了。你们要到很远的地方去吧？在阿鲁法山喷火后我们就分散了，我正在寻找同伴，你能不能在旅行的同时帮我找到同伴呢？和我在一起对能力者来说是很有用的哟，精神力也可以增强，还能强化能力者的素质，当我们聚积在一起时能发挥很大的力量，请你带上我好吗？"

就这样，第一只ジン（精灵）就加入我们的队伍。

向地图的左下方走，来到ガンドラ（坎德拉）寺院，不过守卫在门口的武僧却不让我们进去，真是……而且这个寺院的主持居然叫ピポイ（皮波）（居然跟困扎吉的爱称一样，怒！）不过还好，在左边外墙发现了一个被树叶遮住的地方，这时候该西芭出马了，运用“スピン”（旋风）的力量吹散树叶，这下终于有通路了。看来这是个水井，爬上井口时已在寺庙的门前。里面的僧人都在坐禅。进入寺庙，高处站着一个白胡子老僧人，看来应该是主持皮波了。

皮波：“呵！你们都好好地集中精神！”

下面的三人都非常地紧张，虽然依靠精神力勉强漂浮了起来，但还是摇摇晃晃的。似乎他们这是在进行什么考验前的测试，但皮波对他们的表现都不是很满意，最后一个人不服气鲁莽地冲进了“修业之穴”。“修业之穴”？我倒要看看有多难。直觉告诉我里面肯定有好东西，决不能放过。在途中会碰到那个鲁莽的僧侣，还能看到一个水之精灵，不过现在得不到。在考验之间的最深处，居然有三个像猩猩一样的家伙，似乎他们是在守护着什么，但这些都难不到我们。击败猩猩后来到一个大厅，皮波已经在那里等着我们了。

皮波：“能够通过这个考验，我很高兴。”当他转过身发现是一群陌生的人时非常惊讶，“你，你们是谁？你们怎么到这来的？”

斯库雷特：“这个嘛……”

皮波到外面去看了看。

皮波：“咦？没用绳子呀。”他边说边走了进来，“你们通过修业之穴了？不好……那‘リリース’（牵绳）的奥义岂不是要教给你们了？”

斯库雷特悄悄对我说：“皮波好像很为难呀。”

皮波：“不不不，没那回事，我只是有点惊讶罢了。”

斯库雷特：“对了，刚才你说什么牵绳？那是什么？”

皮波：“那是坎德拉寺的奥义。”

斯库雷特：“哦？”

皮波：“你们通过了考验，看来不得不教给你们了，这是坎德拉寺的规定。”

斯库雷特：“那到底是什么样的技巧呢？”

皮波演示一下，原来是将绳子牵到远处的钉子上，这样就可以顺着绳子爬到其他地方。



▲使用“牵绳”得到水精灵。

皮波：“所谓精神力，是指的精神的力量，而这个技巧就是要用到精神的力量，如果没通过这个考验就不可能熟练掌握‘牵绳’这个技巧。虽然说你们不是坎德拉寺的人，但我对你们很感兴趣，就交给你们吧。”

跟着皮波爬上平台，得到了“リリースのペブル”，装备后获得“リリース”（牵绳）的能力，这下可以回去抓那只精灵了。

沿着原路返回，到达德利村时向东行，来到海神祥のやしろ（海神社）。咦？居然有小孩。

小孩A：“等一下，我再扔一次绳子。”

小孩B：“库普鲁，这次就全靠你了。”

看来这两个小孩遇到麻烦了。

不过库普鲁怎么努力都不能把绳子扔过去。

小孩B：“真笨，又失败了。”

库普鲁：“不行呀，佩查罗，我做不到。”

呵呵，这下该是我大显身手的时候了，刚好学了新的技巧。我对着绳子念起了咒语，一只精神力手就将绳子牵到了对面。

佩查罗：“啊，绳子！”兴奋，“你成功了，库普鲁！”

我笑了一下，并不介意他的话。

佩查罗慢慢爬下来。

佩查罗：“嗯，叔叔是谁呀？”

叔叔？我有这么老吗？

斯库雷特：“路过的人而已。”

佩查罗：“为什么要把绳子扔给我？”

我◎＃￥％※×……在这种小孩子面前我再也不能摆出扑克脸，只好苦笑了一下。



▲把火台腿到图中的位置。

斯库雷特：“我们只不过听到你说把绳子扔过去帮了一下忙而已。”

佩查罗：“虽然不知道你说什么，不过谢谢。”

再次……

两个小孩欢天喜地地走了，我也继续我的旅行。

回到德利村，居然在村长家门口碰到了阿历克斯。

阿历克斯：“加鲁西亚？”忽然看见众人，“哎呀，大家都在呀。”

嘉斯敏很生气：“阿历克斯，你跑哪去了？”

阿历克斯：“找船去了。”

西芭：“斯库雷特说得果然不错。”

斯库雷特：“那船呢？”

阿摇头：“遗憾，没找到。不过听村长说南方有大陆最大的城。”

斯库雷特：“你要到那去？”

阿历克斯：“嗯，我要去马德拉（マドラ），反正呆在这儿也没用。”

嘉斯敏：“怎么样，哥哥，我们跟他一起去马德拉？”

我冷冷地回了一句：“不用了。”

阿历克斯笑了笑：“好像加鲁西亚反对呀。”

嘉斯敏：“哎呀，好像我哥哥反对你很高兴的样子，阿历克斯。”

阿历克斯：“没有那回事，我喜欢凭自己一时的情绪做事。”



▲装备上之后得到"捶击"。



▲锤下石柱抓住火精灵。

西芭："那只能说明你任性而已？"

阿历克斯："不，我只是不擅长团队行动罢了。"

斯库雷特："如果是自己喜欢的话那就没办法了。"

阿历克斯："那我们就马德拉见吧。"说完就走了。

嘉斯敏气得跳起来："什么态度嘛！"

西芭"一定是我们先拿到船！"

斯库雷特："好了，我们也出发吧。"

下一个目的地是ザガン高原（德冈高原），里面的中空地带特别多，有的地面也非常松软给行走带来了些许不便。不过在里面居然发现了一只火精灵，太好了，追上去！但这家伙很机灵一溜烟地就钻到地下去了，怎么会让你这家伙跑掉呢！咦？这家伙居然会一招捶击的特技！那更不能放过了，追！

出了德冈高原我们居然看到了一艘船？

斯库雷特："快看，这不是……这不是梅娜蒂他们的船吗？"

嘉斯敏："不过不管怎么看我都觉得不是他们的。"

西芭"梅娜蒂他们不是在灯塔被打倒了吗？应该不会乘船来这的。"

斯库雷特："那这么说是漂到这里来的吗？"

我："可能。"

嘉斯敏："对了，如果有梅娜蒂他们拿的那个东西我们就可以启动这艘船了！"

西芭："那个肯定跟他们一起掉到海里去了。"

斯库雷特："好了好了，如果老待在这简直是浪费时间，我们还是赶快出吧！"



▲得到复合召唤，土×1，火×1。

我们继续向西行，在途中的一个因多拉大陆的洞窟（インドラ大陆のどうくつ）里利用"牵绳（リリース）"和"移动（ムーブ）"找到了一块石板，上面刻录着古代文字，阅读之后我学会了复合召唤"ザガン"。

出了洞窟继续西行，来到一个叫马德拉（マドラ）的小镇，刚想进去看看，两个门卫就叫住了我们。

"等一下！"

斯库雷特："发生什么事了？"

其中一个下来检查了一番。

"在羌帕村没见过这几个家伙。"

"我也是。"

"抱歉，你们可以过去了。"



▲在马德拉镇西边的森林可以抓到土精灵。

斯库雷特："到底发生了什么事？"

"帕亚亚姆手下袭击了我们这里。"

那关我们什么事呀？

"我还以为你们是来救他的，现在没事了，你们可以自由地在镇上参观。"

闲来无事随便逛逛，逛着逛着我居然逛到了监狱，这里永远不会是安静的地方，一进去就听到有人在大喊大叫。

"喂，你是羌帕的人吧，皮卡德！"

牢房中的那个背过身的绿发青年并没有理他

"怎么，不出声了？看来你是承认了。"

皮卡德摇了摇头："我不是说过我不是吗？"

"那么你说，你是从哪来的？"

皮卡德："东海的正中的……唉，给你说你们也不会明白的。"不过他还是没转过身。

"跟人说话的时候要面对对方！你藐视我是不是？"

皮卡德："拜托，你不要得寸进尺好不好，不要把我惹怒了。"

"呵呵，如果你生气了会怎样？"

"好了，你，别说了。"

"如果你的恋人受伤了，你就明白我现在的感受了！"

皮卡德："你恋人受伤确实值得同情，但……"

"不要你来同情我！说，你生气了会怎样？"

皮卡德："你就别问了，虽然我忍耐力很好，但还是有个限度的。"

"你也想看看会发生什么吧？"

"你还是冷静点好……"他的同伴极力劝阻。

皮卡德："我已经说了，如果你还不明白那就没办法了。"

说完，皮卡德念起咒语，一阵雪花过后，那个盛气凌人的村人脚下的水瞬间结冰成为冰柱，将他顶了起来。

斯库雷特："啊，那是精神力！"

那个人狠狠地摔在了地上，吓坏了，惨叫着逃了。

"刚才是你干的吗？"他的同伴声音已经颤抖了。

皮卡德："你希望他有事吗？"

"怪，怪物！"

皮卡德摇头："我才不是什么怪物。"

"救，救命哪！"不过这个家伙完全没有听进去。

斯库雷特问我："那家伙到底是什么人？如果是能力者我应该知道的。他到底是什么人……去找一下线索。"

皮卡德自言自语："马德拉长老还没来吗……他回来的话应该能证明我是无辜的……"

我刚出牢房就有一男一女两个村人走过来，那位夫人看起来气质非常高雅。

男性："我听说皮卡德从牢房里逃跑了。"说着两个人走进了监狱。

过了一阵他们从监狱里走出来，脸上带着满意的笑容。

妇女："还好，皮卡德没逃，这下我安心了。"

男性："如果他逃了，那极力维护他的村长就难办了。"

妇女："但是，看那牢房的样子应该发生了什么"

男性："嗯，都乱七八糟的。"

妇女："到底里面发生了什么呢？"

守卫："皮卡德真是个充满谜团的年轻人。"

妇女："是啊。嗯？"突然她看到我站在旁边，"啊，你……你们好像是旅行的战士呀。"

男性："夫人，这种时候了最好不要和这些人绞在一起！"

妇女摇了摇头看着我的眼睛："没什么，这个人的眼睛很明亮。你什么时候来马德拉的？要到哪去？"

我不想回答。

妇女："难道你们要到オセニア（奥赛尼亚）大陆去？"

我一听，知道可能有下文马上回答："对。"

妇女笑了一下："果然，跟我想的一样。"转身问那个男人："到奥赛尼亚的通路要经过许可吧？"

男性

妇女："那好，我同意了！"

男性想说什么但被阻止了："夫人……"

妇女："马上传令下去。"男人只好推下，她对我们笑了笑，"好了，这下你可以安心去奥赛尼亚大陆了。"

作为一名绅士，我恭敬地敬了一个礼："非常感谢。"

出了马德拉村向东走，过桥，再向东走来到了连接奥赛尼亚大陆的山崖，走过这个崖就来到了奥赛尼亚大陆。向东南方向走来到ヤンピさばく（洋比沙漠）途中碰到了马德拉镇的长老，看来他们被困在这里了，好，看我的！在这里要多用"撞击"，并且可以得到风之精灵ブリッツ。来到一个地方，发现沙地里有什么奇怪生物在运动，用"撞击"打下木桩挡住它的去路，一路追踪，战胜它之后得到了"挖掘"（スッコブ）。回到马德拉长老所在的地方，在一块由4块石头围住的地方使用"挖掘"找到楼梯继续前进。



▲得到风精灵。



▲装备后获得"挖掘"。

"快看，快看！"看到我们跑到他们前面去，村民叫起来，"为什么他们会跑到我前面去了？难道还有我们看漏的地方？"经过搜寻他们终于发现了我打的洞。


▲在这里使用"挖掘"。

我继续前进终于穿过了这片沙漠来到了アラフラの町（阿拉夫拉村），但这里似乎也遭受了海啸的袭击，与此同时马德拉长老一行也到达了。在一个村民的带领下他们去村长家，但我却在村子右边的港口发现了一艘船，不过由于海啸这艘船受到了相当严重的破坏。但在好奇心的驱使下我还是向船舱走去。走到最里面时忽然听到有人在说话。

头目："你说马德拉的村长来了？没搞错吧？"

他的手下点了点头。

头目："我在阿拉夫拉的消息怎么会走漏了呢？"

手下："他们找到了我们朝东边逃走时的船只，所以追到这里来了。"

头目："是吗……你这么一说……嗯，确实如此……"

手下："那帮家伙去找阿拉夫拉的村长了。"

头目："马德拉的村长找阿拉夫拉的村长打听我们的消息来了？"

手下："看来我们是海盗的事也快要被拆穿了。"

头目露出夸张的表情"那帮家伙把我们当成海盗？有没有搞错？"

手下："但，但我们确实是海盗吧……马德拉还有其他村都知道……"

头目叹了一口气："还不是因为羌帕太穷了，没办法呀，而且我们也不过是拿了一点点而已。"

手下："嗯？"

头目："拿的东西呀。我们可不是把一个村庄的东西全拿走吧。"

手下若有所思："的确……"

头目："你在想什么？"

手下："我在想原因。"

头目："那是因为大家很穷嘛，对付大一点的村就没办法了。"

手下："果然是那样，阿拉夫拉没受到攻击就是因为

那个原因吧。"

头目："所以说我们就躲在这种难对付的村里，再分别对其他村采取行动。"

手下："不愧是巴亚亚姆大人，真是太聪明了！"

巴亚亚姆？原来他就是巴亚亚姆呀。

嘉斯敏生气地叫起来："什么聪明嘛！"

巴亚亚姆和手下吃了一惊："嗯？女人的声音，谁？！"

巴亚亚姆和手下冲出房间。

看到我们的那个手下紧张得连话都说不清楚了："什、什么！你们是，是谁？"

西芭："就是你们这下家伙，害得有人背黑锅！"

巴亚亚姆："那是怎么回事？"

嘉斯敏："我们来就是要告诉你，那个人是无辜的，而你……"

巴亚亚姆更不明白他们在说什么了："你们为什么要把别人的事给我讲？"

我们这才想起他们相互之间根本就不认识。

斯库雷特："这件事确实没想过，但我们不能放你走，看来只有捉住你们再说了！"

巴亚亚姆非常生气，瞪了斯库雷特一眼，把斯库雷特吓得够呛。

斯库雷特连忙躲到我身后："对，对吧，加鲁西亚。"

我："只好这样了。"

嘉斯敏听了很高兴："果然，哥哥你也是这么想的，真高兴。"

巴亚亚姆的手下现在突然狂妄起来："像你们这样的家伙怎么可能抓住我们！"

巴亚亚姆："哼，自以为是的家伙，想制服我？看我是怎么收拾你们的吧！"

一交手我就发现这个叫巴亚亚姆的人不简单，最恼火的就是他会不断地呼唤同伴，但在我的强大力量面前，他很快就败下阵来。

嘉斯敏呼了口气："呼，打败他们了。"

西芭："这样一来，那些受巴亚亚姆所害的人终于可以松一口气了。"

斯库雷特："因德拉大陆的人们真的很怕巴亚亚姆呀。"

巴亚亚姆躺在地上非常地不甘心："可恶，我们输了。不过我也是男人，既然输了就不会反抗的。不管交给阿拉夫拉还是马德拉，随你们的便。"

哼，看得出你也是条汉子，我没有绑住他。

嘉斯敏："那首先你就去马德拉告诉那里的人，皮卡德是无辜的。"

巴亚亚姆："就说那个叫皮卡德的与我无关，对吧？"

我："对。"

西芭："不错，你说明的话马德拉的人也不会为难他了。"

斯库雷特："既然巴亚亚姆这么说那么我们就带他去吧。"

"等一下。"这时有个女人走了过来。

女人："你们能不能原谅巴亚亚姆呢？"

斯库雷特："你是谁？"

女人："我对名字叫茶鸟茶，是巴亚亚姆的妻子。"

嘉斯敏："那你也是海贼？"

巴亚亚姆连忙解释："不，茶鸟茶她什么也没做，请你们饶过她。"

茶鸟茶苦笑一下："巴亚亚姆他们是海盗，掠夺了很多地方，给大家带来了这么多麻烦，我知道你们是不会原谅他的。"

西芭："既然你知道，那就请你不要再说什么饶恕他的话了。"

茶鸟茶摇了摇头："巴亚亚姆当海盗纯粹是为了羌帕。原来我们羌帕一族被称为'海洋族'，生活在海上，但是这几年我们已经不能在海上正常地生活了。"

巴亚亚姆："海水逐渐变暖，羌帕的周围已经看不到鱼的影子了。"

茶鸟茶："而且羌帕的土地很贫瘠，不能种粮食。"

斯库雷特露出同情的神色："没有蔬菜也没有饭，生活真是太痛苦了。"

巴亚亚姆："岂止是痛苦，简直是地狱，是地狱！"

茶鸟茶："他答应大家要把食物拿回来，但却没有方法，所以……"

嘉斯敏："所以就当了海盗是吧……"

西芭："羌帕到底在哪呢？我们不知道。"

斯库雷特："在安哥拉大陆的东南部。"

嘉斯敏"安哥拉大陆的东南部？那里好像有西安村和拉玛寺吧。"

斯库雷特："你还记得很清楚嘛，好像翻过那一带的山脉再朝南走就是了。"

嘉斯敏："啊，那岂不是离这里很远？"

巴亚亚姆："如果在羌帕附近怎么做海盗呀。"

茶鸟茶："对呀，如果袭击附近的村庄的话，羌帕一定会被其他村子藐视的。"

巴亚亚姆叹了口气："如果被婆婆知道了，她一定不会原谅我……"

"虽然如此，但到因德拉大陆来抢东西我们也很愤怒的。"是马德拉村长老一行和阿拉夫拉村村长？这些家伙来得还真是时候。

阿拉夫拉村村长："真是令人吃惊呀。"

马德拉长老："有什么好吃惊的？"

阿拉夫拉村村长："正如你所说的，这些人真的是海盗。"

青年："你的意思是说我们长老不值得信任了？"

阿拉夫拉村村长："如果没有长老在，我们真不会相信你们是从那来的，如果你站在我的立场上想就会明白的。"

青年："你的立场？"

阿拉夫拉村村长："因为海啸因德拉大陆移动了，和奥赛尼亚大陆连在一起，你没听说这件事？"青年摇了摇头。

阿拉夫拉村村长继续说道"如果突然有人对你说从马德拉到阿拉夫拉用走就能来你会是什么感觉？"

马德拉长老："阿拉夫拉村长，你没忘记我吧？"

阿拉夫拉村村长："我和你见面的时候你还记着吗？"

青年："那时我还是小孩子，有十年多了吧。"

阿拉夫拉村村长："最后一次见面好像是 20 年前吧。"

马德拉长老："有那么久了……"

阿拉夫拉村村长："对，就是这样。"

青年："有那么久啊，忘记了也是没办法的事。"

阿拉夫拉村村长怒道："什么？那怎么会忘记，只不过长老的脸有点变化罢了。"

斯库雷特："那个……抱歉，能打断一下吗？"这时那些人才发现还有人站在这里。

斯库雷特："阿拉夫拉和马德拉的大人物都在这儿了，真是荣幸。"

青年："对，我就是马德拉的村长。"

马德拉村长老："我……"

阿拉夫拉村村长："我……"两人同时开口。

阿拉夫拉村村长："我是阿拉夫拉的村长。"

马德拉村长老："我是马德拉的长老。"

斯库雷特："我是学者斯库雷特。"然后指着我说，"他是我们的头儿，叫加鲁西亚。"

头儿？怎么这么叫我？

嘉斯敏："我是他妹妹嘉斯敏。"

西芭："我是拉里贝罗的西芭。"

对方点了点头算作回答，本来我就对那个阿拉夫拉村长没好印象，也就没在意。

斯库雷特："你们来这里到底有什么事？"

马德拉村村长："我们来是要将巴亚亚姆……"

阿拉夫拉村村长："马德拉的长老他们……"这次又是同时开口，我都觉得好笑，以为在拍电影吗？

马德拉村村长："我们从马德拉村追巴亚亚姆到了这里，当然是为了抓他们这些海盗了。"

阿拉夫拉村村长："我听到巴亚亚姆是海盗时真的很吃惊，我想，如果是海盗的话怎么会自己出钱买船呢？"

马德拉长老白了他一眼："他们买船的钱就是我们的钱哪！"

巴亚亚姆："那么把船还给你们就是了。怎么样？这样一来这个问题就解决了。"说完他和手下都站起来。

见他们站起来，马德拉村长有点紧张："你，你们要去哪？"

巴亚亚姆："放心我们不会逃也不会躲，现在我们可没那精神。"

马德拉长老："你还是死心吧！我们一定要抓你！"

茶乌茶紧紧抓住丈夫的手："老、老公……"

巴亚亚姆："算了，茶乌茶，我还是跟他们去吧。"巴亚亚姆深情地望着茶乌茶，"雷欧雷欧就拜托你了。"

他走到我们面前，脸上流露出的表情不是沮丧而是有些激动。

巴亚亚姆："看到你们用那不可思议的力量，我真的很吃惊，你们真的很强大。"

我朝他笑了一下，没有说一句话。

马德拉村长："那船我们就拿走了。"

"拿走我们的船，你们比海盗更过分！"

"你们脸皮也真厚，就算给你们，你们难道还好意思收下？"巴亚亚姆的手下忿忿地说。

巴亚亚姆怒道："给我闭嘴！"马上，他们就闭上了嘴。

巴亚亚姆对阿拉夫拉村村长："我随便你处置，但是……"看了一眼茶乌茶，"我希望在船拿走前让茶乌茶和雷欧雷欧暂时住在那儿。"

马德拉村长点头同意。

阿拉夫拉村村长："虽然阿拉夫拉村没受到你们的侵害但……"

马德拉村长老打断了他的话："在船修好之前让他们到阿拉法拉的牢房里。"

"对了，一个叫皮卡德的人是你们的同伴吗？"一个青年问。

巴亚亚姆已经很不耐烦了："我才不知道什么皮卡德，如果你以为他是我的手下就大错特错了。"

马德拉村长老："怎么样，我说得没错吧，果然皮卡德是被诬陷的。"

我轻笑了一下，这下事情解决了。

士兵将巴亚亚姆和其手下带走。

阿拉夫拉村村长对马德拉村长老说："事情终于解决了，回我的宫殿去喝杯茶如何？"正要走突然想到还有我们在，"对了，那个……斯库雷特吧？真是辛苦你们了，如果方便的话能来我的宫殿吗？"

宫殿？我怎么没发现……啊，那个破房子也叫宫殿？

阿拉夫拉村村长："多少都要感谢你们的。"

说完和马德拉村长老离开了。

马德拉村长看着两人离开的背影感慨道"对于阿拉夫拉村长来说，还是更喜欢和我父亲在一起呀。"他转身对我们笑了笑，"这一次真的是非常感谢，而且这样一来皮卡德也得救了。"

"马德拉得到了这么好的船真是太好了，这一切的一切真的是非常感谢，不知道该拿怎样的谢礼来感谢你们。"

斯库雷特急忙说："不不不，礼物什么的就算了，对吧加鲁西亚？"

我："对呀。"反正我也不缺什么。

马德拉村村长摇头："你们不要的话我很过意不去的，怎么办好呢……对了，我们乘船回马德拉的时候你们也来吧，虽然海啸后我们不能做什么，但这也是我的心意。"

茶乌茶听到这番话陷入沉思。

茶乌茶："这样啊，那么……"我忽然回头，茶乌茶慌忙岔开话题，"没，没什么。我在船开走前就住在船上，对吧？那之前我和雷欧雷欧就住在这里了。"说完马上离开。

这个女人到底在想什么？难道她……

西芭叹了口气："茶乌茶，真是可怜呀……"

嘉斯敏："没办法，他的丈夫是海盗……"

斯库雷特：“好，接下来我们做什么？对了，去看看那个皮卡德，说不定有什么有趣的事发生！”

西芭：“对呀，他可能是水之能力者，去问一下就知道了。”

嘉斯敏：“哥哥，我们帮忙把船修好吧？”

斯库雷特：“把船修好了就能坐船去马德拉了，不错的主意呀。”

西芭：“怎么样，加鲁西亚？”

你既然决定了还要问我干嘛。

嘉斯敏：“既然大家都答应了那就赶快干吧！”

来到甲板上我们开始了修理工作，不过以我们现在的精神力还不能打碎那块大石头，只有以后再说了。

既然村长极力邀请，我还是去他老人家那一趟吧，虽然我确实不怎么喜欢他。

在这里碰到了马德拉村长和长老，显然那个吝啬的村长耍了他们。

马德拉村长：“可恶，那个阿拉夫拉的村长！我还以为他会帮我们修船。打一开始他就没想过帮我们修船！我居然相信他们的话，真是愚蠢！”

对于正在生气的人我还是走为上策，而且我也帮你们把船修得差不多了。

在旅店了我突然看见了阿历克斯。

阿历克斯：“听说你们把海盗巴亚亚姆抓住了。”

我：“嗯。”

阿历克斯：“我同族梅雅莉也跟你一样，对人很好。接下来你们可能为了那个马德拉的村长会帮他把船的桅杆修好吧。”

在这个人面前我简直无所遁形。

来到牢房发现茶乌茶带着孩子来看望巴亚亚姆。

巴亚亚姆：“你来啦，茶乌茶。”看了一眼孩子，“呵呵，雷欧雷欧也来啦。”

雷欧雷欧：“叭哺叭哺。”小孩子说话不清楚。

茶乌茶：“牢房怎么样，有没有什么不便的地方？”

海盗：“没关系，茶乌茶，就是饭菜不好吃。”

茶乌茶：“他们让你们吃很难吃的东西？”

茶乌茶非常生气，转身怒视着牢头。

牢头：“等，等一下。我们没让他们吃难吃的饭菜，而且……你们是海盗，进了牢房就给我忍着点！”

忽然雷欧雷欧运用精神力想抓放在桌上的钥匙。什么？这个小孩居然会运用精神！看来羌帕并不是一个一般的地方，有机会一定要去看看。

“雷欧雷欧！”巴亚亚姆对他摇了摇头。

但雷欧雷欧并没有理会父亲的话继续使用精神力。

“雷欧雷欧！”这次巴亚亚姆是用吼的，孩子这才很不情愿地住手。

雷欧雷欧：“比，比……”突然小孩尖叫起来。

牢头：“怎么回事？喂，你是他妈吧，快点让他给我安静点！”

茶乌茶安慰雷欧雷欧：“好了好了，雷欧雷欧，我知道你很伤心，”

雷欧雷欧：“呜，呜……”

茶乌茶：“爸爸被欺负了吧？”

雷欧雷欧急忙点头。

雷欧雷欧：“呜，呜……”

茶乌茶：“爸爸是个过分的人……好了，今天回去吧。”

雷欧雷欧：“呜，呜……”

茶对牢头：“我还会来，可以吧？”

牢头：“随时欢迎。”

茶乌茶望着巴亚亚姆：“老公，我还会来的。”

希望他们一家能团圆，我默默祈祷。



▲在“旋风之石”前使用“旋风”。


▲将石柱移到如图的位置，然后到相应的石像前使用“旋风”，最后复合召唤。

出村后返回沙漠，向下穿过山洞来到エーアズロック（风之大石）。这里要利用西芭的“旋风”特技来吹“旋风之石”从而吹开沙堆打通道路。在巨大的“旋风之石”面前使用“旋风”，吹散山上的浓雾。爬上山崖后要多利用头像吹出来的风到达另一边。继续上行，又在一块大的“旋风之石”前使用“旋风”吹开迷雾，最后在山顶的巨大“旋风之石”处使用“旋风”，天上打下雷，打出地下的通道。来到“风之大石”内部，里面是一个复杂的迷宫，要多次用到“移动”和“旋风”的能力，内部内对这两个大的“旋风之石”使用“旋风”让内部的石像头能吹出风来。

利用这些风我们来到了一个大厅，这里石块都漂浮在空中，我们发现了一块石板。

“具有风之力的人啊！请触摸这块石板，我会教给你真正的，用心去看的力量——イマジン（透视）！”

西芭：“那么我就试试！”西芭触摸石板，石板发光漂起来，西芭也飘起来，石板发出光球，光球注入西芭身体，学会“透视”。

在迷宫中会发现一块石板，在洞窟所有头像能够吹风之后回到下图。

出了“风之大石”向南方走来到ポピーチー（波比奇）村，走着走着天暗下来。

“嘎噜！”

“嗯？有声音。”

嘉斯敏：“刚才是什么声音？”

“嘎噜噜噜！”那个声音又响了。突然一个狼头的小孩跑了出来。

“呀！”西芭惊叫起来。

小狼人看到也吓了一跳。

斯库雷特："啊，那，那个是……"
嘉斯敏："斯库雷特你……知道那是什么？"
斯库雷特："嗯，大概知道。"
西芭："不要吞吞吐吐的，快点说那是什么！"
斯库雷特："那个可能是吸血鬼。"
嘉斯敏："吸血鬼？"
吸血鬼？虽然我听说过，但这一次还是第一次看见真正的吸血鬼。
斯库雷特："那是生来就有强大力量的家伙，很厉害的。"
西芭："那，这简直就……就和能力者一样！"
斯库雷特："呵呵，西芭，你说到点子上了。如果说能力者是借用元素的力量，那能够熟练使用野兽神秘力量的就是吸血鬼。但样貌确实……跟野兽很像呀，那个样子的话，他们就不用一天到晚处于警戒状态了。吸血鬼的另外一个名字是'兽人'，原来是住在这个村子里的。"
嘉小声对我："斯库雷特看起来好像很高兴呀。"
我："同感。"
斯库雷特："废话，能够见到吸血鬼当然高兴了，这可不是开玩笑。"深情地望着远方，"我已经被奥塞尼亚大陆的神秘深深地打动了。"
嘉斯敏："这样呀，斯库雷特……你是能见到奥赛尼亚的吸血鬼而备受感动吧。"
斯库雷特点了点头。
西芭："那么，只有奥赛尼亚大陆才有吸血鬼吗？"
被突然这么一问，斯库雷特有点不知所措。
斯库雷特："嗯……"
西芭继续追问："如果那样，那为什么斯库雷特知道吸血鬼的事呢？"
斯库雷特："那，那是……"这下更窘了。
嘉斯敏："真的是很奇怪呀……"
斯库雷特："真，真是对不起呀！我确实……我能见到吸血鬼真的很高兴！"
我汗，这是什么解释？
朝前走来到村里，这里的人披着斗篷把脸遮住，像是不想把自己的脸给别人看，天上的满月倒映在水里，显得非常诡异。
我正要上一个平台突然一个"透视"精神力后一个狼人从大岩石里走了出来。
狼人："哎呀，居然有旅行的战士！"慌张地使用"透视"进入大岩石里。当然，我们的西芭也会透视，我们也来到岩石里。
一进岩石我们又见到在村口见到的那个小狼人。
斯库雷特大叫："啊，是那个吸血鬼！"
小狼人一听到叫声撒腿就跑。
斯库雷特："原来兽人都在这，我们赶快追上去，加鲁西亚！"
跟着小狼人来到一个较宽广的地方，但小狼人却不见了。
斯库雷特："兽人逃到哪儿去了？难道躲到地里面去了？"
我："这个……可能吧。"我也不好说。
斯库雷特有些失望："那样的话就太遗憾了。"
嘎呜，突然一个声音响起。
嘉斯敏："刚才是什么声音？"
西芭："那个……不是野兽的呻吟声吗？"
斯向四周看："我听不见，但你确信那个是呻吟声吗？"
嘉斯敏和西芭使劲点头。
斯库雷特："那么我们就找一下。"
正在这时狼人出现了。
狼人："不用找了。"
再次出现"透视"精神，狼人从石头里走了出来。
嘉斯敏："快看！这不是透视吗？"
小狼人："嘎噜噜……"
我们都紧张起来
狼人："不用紧张，这孩子什么也不会做的。"
西芭："孩子？确实，看上去还那么小。"
"嘎噜噜噜……"小狼人也很紧张。
斯库雷特很冷静："请问，这到底是怎么回事？"
狼人："怎么回事？要问的应该应该是我吧。你们到底是什么人？这个村子只有我会透视，但是为什么你们也会？"
我："对呀。"
狼人："果然如此。"
小狼人："嘎噜噜……"
狼人对小狼人点点头："嗯，的确，看来他们已经解开了'风之大石'的谜了。"
嘉斯敏："对了，为什么这个孩子只能说'嘎噜噜'？"
狼人："那是因为成为吸血鬼之后与人说话就变得困难了。"
西芭："那，你……你岂不是很厉害的人哟？"
狼人："人？叫人的话有点怪呀，你们就叫我マハ（玛哈）吧。"忽然他好像想到什么，"对了，难道你们也会用'旋风'？"
既然会"透视"知道我们会"旋风"也就不用奇怪了。
玛哈："不会的话是不会学会'透视'这个能力的，你们会吧？"
我："不是我，是那个女孩。"
嘉斯敏："是啊，哥哥……我们好像被称为'能力者'吧。"
小狼人："嘎噜噜。"
西芭："那个小孩说的什么完全听不懂。"
玛哈："他问，什么是能力者，我也想知道。"
斯库雷特："所谓能力者就是借用元素力量的人，比如能使用'旋风'。"
玛哈："那元素应该指的是地、火、风、水这四大元素吧？"
我们点了点头。
斯库雷特指着我们："他们分别是地、火、风元素的能力者。"

玛哈："有趣，真是太有趣了。"
小狼人："嘎噜噜。"
嘉斯敏："这小孩又说什么了？"
玛哈："他说，如果我跟你们这些人一样就好了，就不用躲起来了。"
西芭露出同情的神色："说起来为什么他会躲在这个地方？"
小狼人很激动："嘎噜噜，嘎噜噜，嘎噜噜噜。"
斯库雷特："那一定是对于普通人来说兽人看去很可怕。"
玛哈："正如此言，一般都认为吸血鬼是被诅咒的东西。"
嘉斯敏："那么如果被发现是兽人会怎样？"
玛哈："以前波比奇村就被称为是被诅咒的村而施以火刑。"
斯库雷特非常生气："真是太过分了！"
小狼人很激动地跳起来。
西芭看到有点害怕了："不要！这小孩这么兴奋不会咬我们吧？"
玛哈敲了一下小狼人的头。
玛哈："好了，你给我回房间去。"
小狼人："嘎噜？"
玛哈："这些人都是些好人，你不用担心。"
小狼人："嘎噜嘎噜？"
玛哈："他们是能力者，与吸血鬼一样，也有许多不能告诉其他人的秘密。不用担心，他们是不会被害我们的。"
小狼人点头道别后就离开了。。
玛哈："好了，今天太晚了，你们还是去休息吧。"
斯库雷特："但是……"
玛哈："没什么，我不会离开这里的。"
西芭："你不回家？"
玛哈苦笑道："我得到了透视的力量但却失去了人类的相貌。"
斯库雷特："那么，玛哈先生真的是兽人？"
玛哈点了点头。
嘉斯敏："那，那个孩子……"
玛摇头："那个孩子看到了月亮，所以变成了兽人的样子。"
斯库雷特："那说不定明天就能变成小孩子的样子了。"
玛哈："对，好了，明天见。"

第二天我们再去拜访了玛哈。
斯库雷特："我想问一些关于吸血鬼的事，可以吗？"
玛哈："你是想知道吸血鬼变身成兽人的理由吧？"
我不禁暗暗佩服玛哈。
被这么一说斯库雷特反倒变得扭扭捏捏的了："嗯，嗯……正是……"
不知为什么玛哈生气了："你以为外形变了就会出现什么异常的事吗？"
斯库雷特："这个，那个……"
玛哈："外形变了真的很怪异吗？"
一时间斯库雷特不知道该怎么开口："嗯……"
玛哈："蝴蝶知道吧，从毛虫变成蝴蝶不是变美丽了吗？"
嘉斯敏似乎有点明白了："啊，确实。"
玛哈"蜥蜴和刺猬为了保护自身不是也要改变外貌吗？"
西芭："啊，我有听说过那些生物。"
玛哈"变色龙这种生物会把自己皮肤的颜色变得和周围颜色一样，那样你还会想吸血鬼有什么奇怪的吗？"
斯库雷特："嗯，我从来没那么想过。"
玛哈："看来你还是有欠考虑呀。"
玛哈这么一说可伤害到斯库雷特作为学者的尊严。
斯库雷特："什，什么？真是太失礼了，怎么说我也是个学者呀！"
玛哈："哦？你是学者吗？那样的话还值得信任。我也一样，以前就开始考虑吸血鬼这个问题，以前认为吸血鬼产生的只有是被诅咒的东西，但是冷静想一想，看一看大自然……现在我觉得没有比那些力量很弱但变身后却能长生的生物更有趣的东西了。现在想起来，人类不用道具和武器其实是很弱小的，如此弱小的力量但要让生命持续下去只有变成吸血鬼！"
斯库雷特："但是，那个……"
玛哈："嗯，的确，虽然现在我还不能证明，但我想我能够使用'旋风'就是一个证据。"
西芭："旋风？"
玛哈点了点头："我原以为只有波比奇一族才会'旋风'，是被选中的种族，但……"
斯库雷特："被选中的还会'透视'。"
玛哈摇了摇头："但是那个特技你们也会呀，这是怎么回事呢？为什么你们会和我们一样使用'旋风'？还有，能力者是什么？"
这一次该斯库雷特显示自己知识丰富的时候了："在遥远的东海北部有一个安哥拉大陆，玛哈先生你知道吗？"
玛哈："安哥拉大陆？"
斯库雷特："在那个大陆的中央有一座山叫阿鲁法山。"
玛哈："哦，阿鲁法山吗……听说那座山是这个世界的起点，真的有那座山吗？"
斯库雷特："当然有了，这两个人……"指着我和嘉斯敏，"就出生在那座山下的海迪亚村。"
玛哈看着我和嘉斯敏："哦？你们两个是那里出生的？"
斯库雷特："他们两个都是能力者，其他村子里的人虽然在能力上有差别，但大家都是能力者。"
玛哈："那，那岂不是和波比奇一样？"
斯库雷特："海迪亚村大概就是这样，可以说是阿鲁法山产生了能力者。"
玛哈很惊讶："阿鲁法山产生了能力者！"
斯库雷特："当然，作为种族与素质有关系，但是并

不仅仅是那样，这还与山上那些不可思议的石头——能量之石有很大的关系。”

玛哈更惊讶了：“能量之石？”

斯库雷特：“如果这个波比奇有能量之石的话就能说明兽人的问题了。”

玛哈：“能量之石，那是什么样的石头？”

嘉斯敏：“你们不是有吗？在风之大石中那些闪闪发光的石头就是啦。”

玛哈：“哦，风之大石里确实有你说的那种石头。”

斯库雷特：“但不管怎么说那里离波比奇太远了。”

玛哈：“也就是说对波比奇没什么影响是吧。”

斯库雷特点了头，突然西芭想到什么。

西芭：“不是有风吗？”

我：“对呀。”

西芭：“加鲁西亚也发现了吧。”西继续说，“风之大石里不是有很强烈的风吗，可以用那风来搬运呀。”

斯库雷特：“搬运？怎么做？”

西芭：“真是的，你太迟钝了！当然是搬运能量之石了！”

玛哈：“那可能不行的吧，不管怎么说用风来搬运能量之石也太……”

西芭一听，有点生气：“可不要小看了风的力量！在经过长时间的风吹之下，连山都会变成粉末，风的力量可是很强的。”

斯库雷特和玛哈沉默了。

西芭：“靠风的力量可以把石头切碎，在强风的作用下把石头切成细小的碎块不就可以搬到这里来了吗？”

斯库雷特与玛哈恍然大悟：“原来如此。”

玛哈：“把能量之石切成碎片然后再搬到这里来。”

斯库雷特：“与海迪亚人相比，你们精神力能力弱的原因就是能量之石太小了。”

玛哈：“如果那样，对记住‘旋风’能力也有影响吧。虽然现在始终是推测，不过这已经是一个很大的提示了。谢谢，那个……”玛哈还不知道我们的名字。

西芭：“我叫西芭，请多指教。”

斯库雷特：“啊，居然忘了介绍自己的名字了。我叫斯库雷特，这是嘉斯敏和加鲁西亚。”

玛哈：“我应该好好的谢你们。”

斯库雷特：“不用不用，我们不要什么。”

但玛哈还是送给了一个礼物……一个风之精灵！

嘉斯敏：“Lucky！”

下面我们该到马德拉去看看皮卡德的情况了。



▲从玛哈那得到风精灵。

出了阿拉夫拉向南过桥再向西途经ミ－カサラ村（米卡萨拉），在鸡羊圈内使用“挖掘”得到火精灵。在米卡萨拉东北边的森林会遇到水精灵。出了米卡萨拉村回到马德拉原以为抓住了巴亚亚姆就解决问题了，但这次却听到了キボンボ（基宝博）被袭击的消息。


▲在这里使用“挖掘”得到火精灵火精灵。

门卫：“这一次不仅是羌帕，基宝博也来袭击了，老爷爷。”

一听别人叫自己老爷爷斯库雷特气得跳起来：“老，老爷爷！”



▲在米卡萨拉村东北部森林地带得到水精灵。

我：“冷静点，听别人把话说完。”

斯库雷特：“基宝博也来袭击？什么时候的事？”

门卫：“村长他们出去了之后。”

斯库雷特：“那帮家伙的目的到底是什么呢？”

门卫：“什么也没有，就是偷了块黑色的宝石。”

斯库雷特：“黑宝石？”

门卫：“除此之外我们就不知道了。如果你想知道具体情况就去被害的村长家吧。”

我想：会不会是那块让船能开动的黑水晶。

马德拉的地下遗迹需要皮卡德加入才能走完。

出村向西行来到ゴンドワナをむすぶガケ（连接冈德瓦纳的山崖），在狗面前使用“挖掘”出现水柱，跳到山崖向左前进。

来到了冈德瓦纳大陆。

经过ニリ村（尼里），整顿装备，并在南边的森林（要经过两座桥）捉到水精灵。



▲在这里抓到火精灵。

向北走到达了ミングさんみゃく（敏古山脉），但这里有人把守从他们的交谈中可以听出似乎村中的祭司阿卡夫布（アカフブ）正在守卫什么仪式，只有见机行事了。从上面用木箱罩住敌人，推下木桩把小狗堵住，免得通风报信。不过途中你非要拿“ティアストーン”这个道具的话是肯定会被发现一次的，



▲在尼里村南边的森林随机出现。

但没什么，我们可是很有毅力的！用“旋风”吹开挡住山洞的树叶，继续前进。出了敏古山脉向北走，天渐渐黑了，终于来到了基宝博。这里果然在进行什么仪式，家家门前点着烛台，祭台前聚了很多人，挤不进去我就利用“牵绳”从上面走。

我们爬到祭台上面的高地，下面的仪式刚好开始。

阿卡夫布：“圣夜到来了！在这个夜晚，我，阿卡夫布，将正式成为基宝博的黑魔术师！你们一定虔诚地为我祈祷！”

参加仪式的人举起手中起长矛，发出了原始的吼叫，跳起了土著舞。当然，我不会把心情放在这种无聊东西上面，我的目的只有一个——拿回黑水晶。

斯库雷特：“我还是第一次听说有黑魔术的仪式呢。”

我：“我还不是一样的。”

斯库雷特：“不知道会发生什么，我们还是到前面看看吧。”

刚一走就看见皮卡德。

皮卡德看到我们很紧张：“谁？你们到底是什么人？你们想对我干什么？”

我想：你一个大男人我还对你有什么企图？

西芭小声给我说“好像皮卡德把我们的事都忘了。”

我使劲点头。

嘉斯敏：“是啊，不过那个时候皮卡德在牢房里，不记得我们也是没办法的事。”

皮卡德：“等一下，你们是……”想了一会他终于想起来了，“哦，想起来了，你们是到牢房来救我的那些战士吧？”

斯库雷特：“呵呵，终于想起来了。”

皮波：“你们怎么会在这个地方？”

西芭：“这个……还真不好说。”

嘉斯敏：“我们很担心皮卡德你的情况所以就来了。”

皮卡德：“就是因为这个原因你们就跑到这个危险的地方来了？”

西芭听了很生气：“你说什么呀！”

嘉斯敏：“我们本来是想帮助你才到这儿来的，你却……”

这次是皮卡德生气了：“我什么时候说过要你们帮忙的？”

阿卡夫布听到我们的吵声：“给我安静！”

我们马上闭了嘴，还好他以为是村民的声音，要不被他发现了就糟了。

阿卡夫布：“现在，我将宝石献给刚波马神！”接着他就运用“リフト”（举重）的力量将宝石送到刚波马神神像的面前。

看到阿卡夫布居然能用精神力，皮卡德很惊讶：“嗯！”

阿卡夫布：“伟大的刚波马神啊，请您接受我献给你的礼物吧！”阿卡夫布发出一个精神力球用它打在神像眉心，“噢，刚波马神哪，请收下这块宝石吧。”

突然神像的眼睛睁开了。

阿卡夫布非常激动：“啊，刚波马神对宝石的光有反应了！”但突然神像的眼睛又闭上了，“怎么回事，刚波马神？”黑水晶渐渐落下，最后停在了祭台上。

阿卡夫布：“我们的祈祷还不够，我们还没有还没有与刚波马神做到心灵相通。”发出鼓舞的声音，“为了让刚波马神听到我们的的声音，继续祈祷，继续唱，继续跳！”

皮卡德自言自语“阿卡夫布那个魔术师原来也是能力者呀，看来可能要使用精神力跟他决一死战了。哼，这没关系，我一定要取回我的黑水晶。”

但现在我们遇到了一点小小的麻烦——高地离祭台太远了。

皮卡德：“不行啊，从这到不了阿卡夫布那儿呀。怎么办，明明黑水晶就在那儿，却拿不了，可恶……”

嘉斯敏：“我们还是帮助他吧。”

斯库雷特忽然看到一个木桩。

斯库雷特：“呵呵，用那个可能可以。”

于是我用“移动”将道路打通

看到我使用“移动”，皮卡德很惊讶：“你们刚才用的是精神力？”

我：“没错。”

皮卡德：“原来你们也是能力者呀，我们雷姆利亚人都是能力者。”

雷姆利亚？我心中不免一紧。

西芭：“雷姆利亚人？那是什么？”

皮卡德：“雷姆利亚是东海中的一个岛。”

斯库雷特好像想到什么：“等一下，雷姆利亚？这个名字好像哪个地方听到过。对了，是巴比，是从他那儿听到的！”

斯库雷特看到西芭和嘉斯敏没弄明白又解释了一下：“我们所在的这个世界存在着许许多多的岛屿，上面有很多我们不能想象的各种文明。”

皮卡德：“对，正如你所说的一样，看来你对雷姆利亚很熟悉呀。”

嘉斯敏：“嗯？好像你对有人知道那座岛好像很惊讶呀。”

皮卡德：“因为一般没有人会到那里去，雷姆利亚的人也不轻易出岛，应该没有方法知道的。等一下，巴比？好像我在哪儿听过那个名字……”

西芭：“特雷比的巴比，大家应该都知道吧，他是特雷比村的村长呀。”

皮卡德：“我在这一段时间里还没从雷姆利亚出来呢，所以我不知道特雷比。”

嘉斯敏：“皮卡德，难道你在戏弄我们吗？”

皮卡德皱了一下眉头：“你说我在戏弄你们？我可是很认真的！”

斯库雷特：“嘉斯敏，皮卡德并不是在戏弄你。”

皮卡德向斯库雷特报以感谢的微笑：“谢谢，老爷爷，谢谢你相信我。”

斯库雷特也不好说什么：“就叫我斯库雷特吧，皮卡德。”

皮卡德很有礼貌地点头：“好的。”

斯库雷特：“呵呵，其实我才要谢谢你。”

为什么？

斯库雷特：“真是不可思议呀，加鲁西亚，你想听是怎么回事吗？”

我：“你说的简直是废话。”

斯库雷特：“我从巴比那听到的，雷姆利亚是一个残留有古代文明的神秘岛屿。”

皮卡德：“对，就是那样。”

斯库雷特：“我到海迪亚村其实本来的原因是想找雷姆利亚。”

西芭：“你没找到雷姆利亚和到海迪亚村有什么关系？”

斯库雷特：“雷姆利亚这个岛上的炼金术非常地发达，巴比说不管怎么样都需要雷姆利亚的炼金术，但还是没有找到雷姆利亚在什么地方，他的目的就是要为我们解开炼金术之谜。”

皮卡德：“我知道了，那个叫巴比的人以前就是雷姆利亚的人！”

这个我们倒是第一次听到。

皮卡德：“有一天他偷了一艘船从岛上逃跑了。”

斯库雷特：“那就不会错了，就是特雷比村的巴比。”

嘉斯敏：“我越来越胡涂了，你不是说他是在雷姆利亚偷船逃出来的吗？没有理由还没找雷姆利亚呀？”

斯库雷特：“你不明白也没关系，巴比他现在寻找雷姆利亚自然有他的道理。”

西芭：“如果他是从雷姆利亚逃出来的，那他不用找呀，难道他不记得在哪儿了？”

皮卡德摇了摇头：“即使能从雷姆利亚出来，但要回去却不是件容易的事。”

斯库雷特：“那是怎么回事？”

皮卡德：“在雷姆利亚的周围一直都有一层浓雾包围，能够找到就已经是一件不容易的事了。”

斯库雷特：“我想起来了，好像听巴比说过那样的话。”

皮卡德：“即便是找到了，但能够到达也是很困难的。”

西芭：“那是为什么？”

皮波：“那一带的海水波涛很汹涌，流速又快，如果不会驾驶雷姆利亚的船那肯定不能到达目的地。”

西芭：“但是巴比不是偷了船了吗？那样的话，用那艘船不就得了。”

斯库雷特：“皮卡德的意思是说巴比以外的人就不能开动那艘船，我们当然也不行。”

皮卡德：“就是这个意思，要开动雷姆利亚的船没有精神力的力量是不行的。”突然想到什么，“船，对了，现在应该去取回那个黑水晶，OK，我走了。”

斯库雷特：“等一下，皮卡德……我们想帮你取回黑水晶。”

皮卡德有些怀疑：“你是说你会帮我？”

斯库雷特：“不是你想象的那样，我是有很多目的的，这次旅行我们要去的地方其中一个就是雷姆利亚。如果你允许的话，我们想搭你的船去。”

皮卡德面露难色：“如果你们是为了那个叫巴比的人，请恕我不能答应。”

斯库雷特：“为，为什么？”

皮卡德：“在雷姆利亚，大家基本都不谈论那个叫巴比的人。”

斯库雷特急道：“我们去那并不只是为了巴比。”

我们转身盯着斯库雷特，刚才他说这话到底是什么意思？

斯库雷特：“我想去雷姆利亚看看炼金术的情况，我们帮你也是为了能够到那里去。怎么样，加鲁西亚？”

我同意，只要是对我们的计划有帮助，我什么都愿意。

皮卡德面露难色：“你们能帮我真的是很感谢，但……”

嘉斯敏：“我很理解你，皮卡德，你现在一定困惑，到底带不带我们去雷姆利亚。”

西芭：“那种事以后再说。”

斯库雷特：“对、对，皮卡德，现在首先要做的就是拿回黑水晶。”

皮卡德想了一下：“对。”

这样我们又多了一个同伴。

使用“挖掘”挖开隐藏的入口，我们就来到了刚波马神像的内部。

使用“牵绳”停止齿轮的转动。

来到一个满是齿轮的地方，按照老鼠的跳齿轮的方法跳。



▲在此这里使用“挖掘”。

在一个发光的大齿轮的地方使用“撞击”，然后到另一边砸下另一个柱子，这样所有齿轮的转动方向都会改变。

在两个并排的向下转的齿轮处，从左边掉下能够抓到土精灵。



▲在齿轮改变方向后从这里跳下去抓住土 精 灵 。

回到那个很多齿轮的大厅爬上一个向上的楼梯，这时发现扇叶的转向变了，呵呵，终于可以通过了。

当我们来到一个满是电路线的房间时听到了阿卡夫布的声音，看来我们已经到了神像的头部了。

阿卡夫布：“好，现在应该可以了。”

斯库雷特走到神像眼睛那个大洞处：“啊，看得见哪。”

阿卡夫布再次念起了咒语，当精神力注入神像内部时，我们看见由于电路不通精神力传送不到中间的头像处。

西芭：“原来是传送精神力线被截断了，难怪仪式会失败。”

嘉斯敏说："那我们把线连起来怎么样？"

我："OK。"

皮卡德一听我们要这么做时有些急了："你为什么要帮他们，加鲁西亚？我可不准你们帮助这些偷了黑水晶的家伙。"

斯库雷特："皮卡德，我明白你的心情，但现在我们应该帮他们。我知道，阿卡夫布为了这个仪式偷了黑水晶，他会拿黑水晶来做什么呢？"

皮卡德："他会把黑水晶献给刚波马像……对了，如果仪式成功的话，黑水晶应该会到这个神像里面来，到时……"

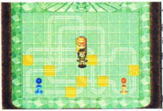
斯库雷特："你终于明白啦，这个仪式如果成功，黑水晶就会到神像里面来，到时候我们就能拿到了。"

皮卡德："不过要帮助那个阿卡夫布，真是不甘心呀。"

西芭："要帮助那家伙我也觉得很不甘心，但为了不交战只有这样了。"

皮卡德："正如你所说的，西芭，为了仪式成功，我们就帮他们吧。"

斯库雷特："我们把地板上的线正确连接就可以了，起动的……噢，是那个柱子！"



▲如图排列嵌板。

西芭："两边的嵌板刻有左右转向，有点怪。"

不想再罗嗦了，我不理他们自己开始了修理工作。

先用"撞击"敲下石柱，然后在嵌板上调整线路的方向，再砸下石板，这样终于把线路弄通了。

当阿卡夫布再次念动咒语之后，这次的精神力咒语终于注入到石像中。

刚波马神像缓缓地睁开了它巨大的眼睛。

阿卡夫布："啊，快看哪，刚波马神有反应了！"

刚波马神的嘴张开伸出舌头将黑水晶一下子卷了进去。

阿卡夫布很激动："看吧，刚波马神马上就要接受我了！"说着欢天喜地地走进了神像。

而我们还在为黑水晶还没进来感到很焦急，但当黑水晶进来时却顺着传送通道掉进了地上的一个小洞。

斯库雷特："啊，消失了！"

西芭凑到洞口看了看："好像这个洞很深哪。"

嘉斯敏："如果可以看见黑水晶那应该有办法拿上来。"

但西芭怎么看也看不到。

皮卡德非常沮丧："啊，不行了，这样的话我永远不能回雷姆利亚了。"

忽然西芭叫起来："等一下，我看见这个洞的下面好像有灯光。"

斯库雷特："既然有光，那这个洞的下面应该有房间。"

这时阿卡夫布已经进来了："你们是谁？你们不是基宝博的人。"

你说的简直是废话。

阿卡夫布厉声问道："你们不是基宝博的人，为什么在这里？"

皮卡德："我们来这里就是为了要把被你们抢去的黑水晶拿回来！"

阿卡夫布："什么？拿回黑水晶？你们来了基宝博，还想拿东西回去？"

西芭："哼，还不是靠我们的帮忙你才能到刚波马神像里来，还那么拽。"

阿卡夫布："我是靠你们的帮助才进来的？你说的什么愚蠢话！本大爷还需要你们帮助？"

嘉斯敏什么也不说就把这个蠢货带到电路房里。

嘉斯敏："你的黑魔术就是从这传送进去的。"指着地上柱子上的红球，"先进入这里，然后通过连接线传送到那个石像，地上那块嵌板都已经坏掉了，所以我们就帮你接好了。"

这下这个蠢货终于相信了："那是真的吗？为什么你们要帮我呢？"

斯库雷特："我们想如果仪式成功了就能取回黑水晶。"

阿卡夫布："黑水晶现在应该在你们手上了？那现在你们该滚了吧。"

皮卡德："不，我们还没拿到，掉到那个洞里去了。"

斯库雷特："那个洞能看见光，应该有房间的。"

阿卡夫布来到内屋，打开机关，石像移开露出一个门。

阿卡夫布："应该能把黑水晶还给你们。"说着就走了进去。

嘉斯敏："阿卡夫布刚才说可以把黑水晶还给我们？"

我："没错，你的耳朵没出问题。"我对自己的反应有点吃惊，我什么时候开始喜欢开玩笑了？

皮卡德："果然，大家都听到了。"

西芭："我们先前还以为阿卡夫布是个可怕的家伙，但好像不是我们想象中的那样呀。"

斯库雷特耸了耸肩："我也不知道是为什么，要拿回黑水晶现在只有相信阿卡夫布了，进去吧。"

我们进入像的内部，在最里面我们看到了阿卡夫布，在刚波马神像手中拿的正是我们要找的黑水晶。

阿历克斯："我已经按照奥恩亚的指示来到这里了，如果我能到这个契约之间我就能正式成为黑魔术师了，但是……到了这要怎样做才能成为黑魔术师呢？不明白……"

这时我们走到神像面前，黑水晶好像感应到什么，飘向空中，忽然一个声音响起。

"继承黑水晶的人哪，祝贺你们，能来到这个契约之间。"

阿卡夫布："谁，是谁？是谁在说话？"

斯库雷特指着神像"好像是这个刚波马神像发出的

声音。”

阿卡夫布：“不可能吧。”

神像这时发出了光芒。

“阿卡夫布哟，我承认你的力量已经能够成为黑魔术师了，现在我赐予你黑魔术师的羽毛头饰和法衣。”

阿卡夫布的头上立刻出现了一根羽毛，身上也穿上了白色法衣。

“阿卡夫布哟，这样你就成为了基宝博村的黑魔术师了。”

阿卡夫布非常激动：“成功了！这下终于成为黑魔术师了！成功了！”

也可能是太激动了，当他欢天喜地地走出去时，连神赐予的宝箱都忘了。

“接下来还有一样东西给你。”

“咦？阿卡夫布这家伙太心急了，我还有东西要给你呢，居然走了。”

“对了，你……”

我向四周看了看。

“不要东张西望的，说的就是你！”

“这个东西是为了阿卡夫布成为黑魔术师而准备的，不过现在看来他还不够格，所以这个黑魔术不能马上给他，你们去告诉他，如果想得到黑魔术就要用自己的手去拿！”说完收回了那个宝箱。

“阿卡夫布，如果你的黑魔术不变得更强的话，是绝不会拿到这个东西。并不是为了自己，只有为了他人而活着才行。好，你们把这些告诉他吧。”

斯库雷特：“那，你能不能把那个黑魔术给我们呢？”

“什么意思？”

斯库雷特：“我们是说在阿卡夫布得到之前，能不能把那个黑魔术传给我们？”

“黑魔术被收回，是因为阿卡夫布的力量不足。”

斯库雷特：“你把那个给我们又有什么关系呢？”

“阿卡夫布是很认真的，也经过了不懈的努力，请一定将我的这些话转告阿卡夫布。”刚波马神并没有直接回答这个问题。

既然神都这么说了，斯库雷特也就不再追问：“知道，我们才没那么小气，会转告给他的。”

“你们从地下洞窟的道路出去吧。”

一道光闪过，石像旁边出现了楼梯。

“我将再次进入沉睡，等到下一个黑魔术师的到来，再见了。”

既然你进入睡眠我就拿走黑水晶了。

斯库雷特突然问我：“对了，加鲁西亚，这个刚波马神到底是什么？”

我仔细想了一下，但还是没有头绪。

斯库雷特：“是吗，你也不知道呀，我也是。可能这个黑魔术跟精神力是差不多的东西吧，如果能得到那样的力量就好了。”看来这老家伙还没放弃，“你也是这么想的吧，为了我们的目标，我们就要得到更多的精神力量。好了，下面我们就把刚才刚波马的话传给阿卡夫布那家伙吧，我们可不能食言呀，而且说不定哪天那个黑魔术又会回到这个地方来的。”

我回到阿卡夫布的住所，将刚波马神所说的告诉了他，当话说完的时候已经是第二天早上了。

阿卡夫布的父亲：“谢谢你们。”

阿卡夫布气得跳起来：“谢个屁呀谢！如果那个时候这些人拦住我的话就不会弄成现在这个样子了。”

阿卡夫布的父亲：“你说什么呀，那是因为你自己还不成熟吧，不是那些人的错……”

阿卡夫布：“还不止这些，老爸，这些家伙还想偷我的黑魔术！我，我一定不会输给你们的！我一定要得到刚波马神的黑魔术！”

阿卡夫布的父亲很不好意思地对我们笑了笑：“没办法，阿卡夫布在大家面前很威严，但在我面前还像个小孩子。这孩子现在太激动了，这样下去他不会听任何人的话的，那么请你们……”

我还没傻到那个地步，我很自觉地离开了。

好，现在就回马德拉村吧。

有了皮卡德的加入，敏古山脉那个风精灵终于可以得到了。



▲ 在这里使用“冻结”。

接着我穿过冈德瓦纳大陆连接山崖来到马德拉。

正当我要去村长家时，忽然看见一个眼睛和头发都是红色的少女。



▲把蘑菇送到马德拉的老夫妇那得到火精灵。

少女自言自语：“嗯……到底我姐姐梅娜蒂跑哪儿去了呢……”

梅娜蒂？难道……

怀着疑问来到村长家，他们已经回来了。

村长：“啊，你来了，加鲁西亚。”

女人（就是让我过桥那个女的）：“皮卡德也在呀。”

长老：“哟，皮卡德。真抱歉，你那颗宝石被基宝博的人抢走了。”

皮卡德：“没什么，那个时候承蒙你照顾了。”

小女孩：“听说皮卡德穿越了冈德瓦纳大陆，真的吗？”

皮卡德：“是真的。”

村长：“那宝石……”

皮卡德：“拿回来了，加鲁西亚他们帮我的大忙。”

小女孩：“既然宝石已经拿回来了，那暂时在村里住一段时间怎样？”

嘉斯敏：“那个可能不行。”

皮卡德：“我们不得不走，还要去雷姆利亚岛呢。”

斯库雷特汗："皮卡德，你……是认真的吗？"

皮卡德点头："与大家一起的这段时间我终于明白了……"

西芭："明白了什么？"

皮卡德："你们都是好人，还有，为了要帮助的人都会全力以赴地去帮他，看到这些我也觉得我应该帮助你们。"

嘉斯敏很感动："皮卡德，你……"

皮卡德："什么都不要说了，我已经决定了。"面对斯库雷特，"要出发就趁早吧，斯库雷特。加鲁西亚，出发，去大东海！"

皮卡德对村长："以后可能会经过村长的家，到时候再来看望。"

嘉斯敏也朝那个小女孩说："以后我们会来玩的。"

刚走出村长家门，村长就叫住了我们。

村长："等一下，加鲁西亚。"

村长："我们不是说好了，你帮我拿到巴亚亚姆的船我会给你礼物。"

我摇了摇头："好像有这么回事。"

嘉斯敏："但现在马德拉村因为海啸已经受了很严重的灾了，这个时候……可能不太好吧。"



▲获得サイクロンのピース，装备后可以使用"大旋风"。

村长："没关系，虽然现在很困难但说过的话就要算数！"说完村长将サイクロンのピース给了我们，这样我们就有"サイクロン"（大旋风）的精神了。

我刚一走下楼梯那个红发少女就走到我们面前。

"加鲁西亚……"那个红发少女若有所思地念着我的名字，"刚才，那个人确实叫你加鲁西亚吧。"

红发少女："嗯，仔细看果然是，你一定是加鲁西亚。那……梅娜蒂他们应该也在附近。"

西芭"梅娜蒂和萨图罗斯他们应该被罗宾他们击败掉到海里去了……"

嘉斯敏急忙捂住西芭的嘴："嘘，不要说这些呀！"

红发少女："哼，真是抱歉，我已经全部都听到了。你说我姐姐被打倒了，那是真的吗？"

既然你听到了我就不妨直说："是真的。"

红发少女："虽然我还是不能相信姐姐被你们打倒了，但是……当我看到你们的脸时我就明白了，那是真的。你们中谁是那个罗宾？"

我："抱歉，我们这几个人里面没有人叫罗宾。"

红发少女："哦？你们装傻呀，你们是在庇护那个叫罗宾的吧，这么说传闻都是真的了。那个叫罗宾的战士现在很活跃嘛，而且他们现在一定在追赶你们吧，好了，明白了，继续走下去总会遇到他的。"

她正要走时斯库雷特叫住了她。

斯库雷特："你……不向加鲁西亚问你姐姐的事吗？"

红发少女："我也是战士，战士的强大一眼就能看出来。"

"而且，至少加鲁西亚你是不会背叛我姐姐他们的，呵呵，这可关系到你最重要的人的命呀。"

听到这句话我不禁打了个冷颤。

红发少女："水之灯塔和地之灯塔，你们干得很好，值得嘉奖，不过现在必须去大西海了。你应该感谢我们，毕竟我们调查到了如何登上那两个灯塔的方法。"

我们吃了一惊。

看到我们惊讶的表情红发少女笑了一下："哎呀，梅娜蒂姐姐没告诉你们吗？不过如果那个叫罗宾的家伙还要妨碍我们的话，我们也只有停止调查，你们到大西海就只能靠自己了，还有，你们也必须靠自己的力量点燃风之灯塔的火。我们必须击败罗宾他们，明白了吗，加鲁西亚？"

这些话明显地带有威胁成分，哼，可恶的女人，但我不得不不得不点了点头。

红发少女笑了："真是个听话的好孩子，如果担心的话，要不要我途中帮助你？"

斯库雷特："不，不用了，我们要自己的力量到达风之灯塔。"

红发少女："是吗，我明白了，那就靠你们了。我就负责去找罗宾，我一定要找到那个击败姐姐的家伙，而且……要由我卡斯特亲自打倒！"

看着卡斯特离开的身影，西芭的身体有些颤抖："萨图罗斯和梅娜蒂确实很可怕……"

嘉斯敏："但卡斯特更可怕。"

皮卡德："对了，刚才那个卡斯特说'我们'，难道她还有其他同伴吗？"

斯库雷特："从梅娜蒂和萨图罗斯两人行动看来，她也应该是这样。"

西芭："罗宾他们被卡斯特盯上了，我们得赶快去告诉他们。"

嘉斯敏："但我们没有时间去告诉他们呀。"

斯库雷特："现在我们跟罗宾见面交战的可能性很高呀。"

皮卡德："怎么回事？"

斯库雷特："我们要做的事刚好是罗宾他们要阻止的事，那样的话交战是在所难免的。"

看嘉斯敏这么紧张，西芭小声地问："罗宾是你的……恋人吧？难道就不能做点什么？"

嘉斯敏的脸一下子就红了："恋、恋人！我们才不是什么恋人呢！你一定是弄错了……"然后转过身小声说，"西芭……你真是个笨蛋……"

斯库雷特又咳嗽了一下："总之，正如卡斯特所说的，我们要立即向前进发！"

嘉斯敏突然想到："那杰拉尔多他们呢？"

西芭诡笑道："应该是罗宾吧。"

嘉斯敏脸又红了："你很烦呐，西芭！"

斯库雷特再次咳嗽一声："好了吧，你们两个。他们

既然有打倒梅娜蒂的能力，那就不应该轻易地被打倒了，我们要相信他们，我们现在要做的就是前进，明白了吧，嘉斯敏？”

嘉斯敏点了点头。

斯库雷特：“西芭和皮卡德怎么样？”

“我们没什么意见。”

斯库雷特：“那么我们就走吧，准备好了吗？加鲁西亚。”

我：“随时准备出发。”



▲在这里使用“摇晃”。

马德拉城地下由于有了皮卡德的加入也可以走通了。

首先找到“スライドのピット”装备后获得“スライド”（摇晃）的能力。

来到宝箱掉落到的房间得到“遗迹钥匙”，打开遗迹大门后得到召唤兽“モロク”。

这里已经没利用价值了，撤退撤退。



▲在这里使用“大旋风”，得到土精灵。

再次回到刚波马神像，这次要探索的就是它的地下遗迹了。这里有很多树叶，多运用才学会的“大旋风”吹开树叶，途中可以得到土精灵。

在一个六片叶子围成圆的地方用“透视”，找到隐藏的洞。来到最底层，又看到了一座刚波马神像。

刚波马神像：“很好，你们终于到这儿来了。”拿出一本精神力书。

刚波马神像：“这本是我要给阿卡夫布的黑魔术，但还是按约定好的，你们先到达，就给你们吧。”

斯库雷特：“虽说是约定，但对阿卡夫布还是不好呀。”

刚波马神像：“黑魔术被别人学会，那是因为阿卡夫布的能力不够……本来我是想这么说的，但确实，这对阿卡夫布不是很好。”

斯库雷特：“那怎么办呢？你还是要把黑魔术给我们吗？”

刚波马神像：“我刚才不是说过了吗，这一定要给你们，不用担心。不过，我还有一个条件。”

斯库雷特：“什么？还有条件？”

刚波马神像：“这件事要给阿卡夫布保密。”

“如果他知道超越自己的话就不会弄成这样了，他之看到了眼前的东西，这都体现出他的不成熟。但是，就算一个不成熟的人，对于基宝博来说也是很有必要的。当他到这里来的时候我会把这个黑魔术传授给他的，不过这个事情要向阿卡夫布保密，你能答应我吗？”

我点了点头。

斯库雷特：“当然啦。”

刚波马神像：“那我将再次进入沉睡，再见，继承黑魔术的人哪。”

这样我有得到了一个转职道具——ネクロノミコン。

该拿的都拿了，我们终于可以出发了，回到因德拉大陆东南的海边，因为有了黑水晶，船终于可以起动了。

皮卡德看到自己的船还安然无事：“终于回到船上了，这下可以回雷姆利亚了，你等一下。”皮卡德在船门前使用黑水晶，一阵闪光，“要让船起动还要将到船下的动力室去，好，我们到那去吧。”

可能是在海边停太久了，海里的生物把家搬到了船上，船上有许多的章鱼怪，先做一个大扫除吧！

船起航了，我们站在甲板上欣赏海上的美景，不过这种闲情逸致很快就结束了。

皮卡德：“加鲁西亚，你就负责掌舵吧。”

为什么这种事情老是由我这个主角去做，你以为我什么都会吗！

皮卡德：“如果你老是站在这，就算到了雷姆利亚你也不会驾驶船的方法。所以，到你习惯坐船之前的这一段时间就在这片大东海上练一下，这样你就会熟练操纵船了。”

西芭：“唉？我们不是马上去雷姆利亚吗？斯库雷特，不是这样吗？”

斯库雷特：“嗯……为了熟练掌握驾驶技巧，这也没办法了。”

嘉斯敏：“那我想去海迪亚村，还有……特雷比，或者拉里贝罗也可以呀。”

听嘉斯敏说得这么高兴，皮卡德也想去了：“我真想看一下嘉斯敏和加鲁西亚的故乡海迪亚呀，现在我们就走？”

我：“好啊。”

斯库雷特：“这……可能不行吧。”

皮卡德：“为什么？”

斯库雷特：“想想我们来的时候的路你就明白了。”

西芭：“我还是不明白。”

斯库雷特：“那好，我给你们说明一下，海迪亚所在的安哥拉大陆，它的海岸全是暗礁。”

嘉斯敏：“原来如此，这样船就很危险了，很可能触礁的。”

不过斯库雷特还是很怀念那段旅行：“在冈德瓦纳大陆，拉里贝罗村的人还把我们……当来访者来招待呢。”

西芭：“是啊，我还和那个恶劣的梅娜蒂一起经过那个村子的呢。”

嘉斯敏：“对了，听西芭这么一说……现在拉里贝罗的人应该理解我们了吧。”

西芭：“那这样的话我就非要留在拉里贝罗不可了，你是要把我留下？”

嘉斯敏：“是呀，这样不行的……”

斯库雷特突然大叫一声：“好，决定了！”

你鬼叫什么，想吓人就直接说！

皮卡德：“决定了？你决定什么了？”

斯库雷特打了一个响指：“这一片海是很宽广的，那就想去哪儿就去哪儿吧，加鲁西亚，我们就到处转转。”

西芭一听非常高兴：“对呀，这也很有趣呀。”

嘉斯敏：“是呀，快走，快走！”

皮卡德：“嗯……大海可是很危险的，我也不会知道会发生怎么样的事。”

斯库雷特无视他的存在：“OK，出发，Lte's go！”

既然有船了那很多地方就可以了，呵呵，自由就是好。先去哪儿呢？好，先往东走吧。

往东北方前进，我们来到了ガイアロック（地之大岩）。

用“移动”推开木桩，来到一个十字路口。有树苗？呵呵，看我的“种植”，咦？怎么树叶呈箭头状？按照指示走吧。

当来到一个满是酒桶的房间时我看到了一条龙！一个少年正将一桶一桶的酒喂给它喝。

少年听到我的脚步声立即转过身：“你是谁？你是怎么到这来的？除了我、涡还有奇稻田之外没人能来这。算了，你就站在那别动，我要把大蛇给灌醉，忙死了。”看了大蛇一眼，“等它醉了后就要与它战斗了。”

大蛇、奇稻田？《古事记》？

少年：“识趣的话就不要妨碍我，站一边去。”

真是个很拽的家伙。

我就不信我打不过大蛇，我上前跟它挑战，但……我输了，大蛇的三连击和体力全恢复让我知道了它的强大，这一次我输得很惨。

少年：“不是说了吗，跟清醒的大蛇交战根本就是自寻死路。”



▲在这里使用“旋风”。

醒来之后我已经在出云村了，一个叫涡的女人告诉我那个少年叫须佐，既然大蛇都有了，须佐之男当然不可少，还有那个奇稻田姬呢？

大蛇是打不过了，那我就继续往大石上面爬吧。利用“旋风”吹动树藤荡过去，这样不断向上爬，在山顶的石台前使用“透视”得到“おどるにんぎょう”，然后回到山洞里在四个石台前使用おどるにんぎょう。

当穿过洞的四束阳光照射到四颗紫水晶上时，水晶将光反射到大蛇所和的酒上，呵呵，这下你还不醉。我赶紧回到大蛇所在的大厅，须佐看到这个情景很高兴。

须佐：“大蛇好像已经醉了，我等的就是这个时候！”



▲终于完全弱化了大蛇的力量。

唉，这样无视主人公的情景已经习惯了。

须佐：“我要在满月之前打倒你，保护作为祭品的奇稻田姬。你还是痛痛快快接我的必杀一击吧！”

须佐勇敢地挥剑砍向大蛇，但是……一点效果都没有。

须佐：“奇怪呀，怎么没有反应？”

被激怒的大蛇吐出一个火球将须佐击倒在地。

须佐：“看来只是把它灌醉是打不倒它的……”

既然你打不倒我就勉为其难了，谁叫我是主角呢，不过有上次的经验这次就不能大意了，当心大蛇的即死攻击，它的连续攻击还是很变态，小心应付！

我们好不容易击败了大蛇。

斯库雷特：“大蛇看上去好像很痛苦呀，似乎要死了。”

须佐：“即使打倒大蛇它也不会进入休眠的。”看了一眼大蛇，“大蛇呀，现在就让我来超渡你吧！”

须佐高高跃起，当剑砍在大蛇身上时发出了耀眼的光芒，当须佐漂亮地落地之后，我们发现大蛇已经变成一座石像。

须佐：“这样奇稻田姬也得救了，真是感谢你们。”然后头也不回就要走。

斯库雷特：“你要去哪？”

须佐：“当然是回到奇稻田姬的身边了。”

正当我也要走时突然大地震动起来，出现了一块石板！呵呵，果然没白费力。

这是块地属性的石板，当然是我用的了，这样我就学会了新的精神——サンド（钻沙）。

刚出山洞就看见须佐躺在地上。

须佐：“我还没死呢，只是有点累，让我稍微躺一下。”

正当我要离开时须佐忽然问道“你会说是你打倒大蛇的吧？”

我：“不。”我才没这么无聊呢。

须佐：“你说的简直是废话，既然是你打倒的就应该直接说出来。”

我◎#◎#%¥……¥……

回到出云村他们已经似乎知道了是我们打倒大蛇的了，我来到涡的家，刚好有人正在禀报这件事。

涡：“你说富士山里出现了战士？”

那座山叫富士山？有没有搞错！

侍卫：“是的，在大蛇发出吼叫之后，走出富士山的是那些战士。”

涡：“那么打倒大蛇的不是须佐而是那些战士？”

侍卫：“那种可能性很高。”

涡面露怒色。

侍卫慌了："奇稻田殿下，请您原谅……"
奇稻田姬："没关系，谁打倒大蛇都没关系，但须佐他……"
涡："须佐还没从富士山里出来吗？"
侍卫："我只知道有其他战士出现，然后大蛇就被打倒了就马上回村了……"
奇稻田姬："啊，我的须佐……"
正在这时涡发现了我们。
涡："你们是谁？这里是我的房间，现在我们正在说很重要的事情，请马上离开！"
那个侍卫看到我们吃惊得叫起来。
奇稻田姬："怎么了？"
侍卫："从富士山上下来的战士就是这个男人！"
你才看出来呀，笨。
涡："打倒大蛇就是你吧？"
奇稻田姬："是你救了我？"
涡："那真是抱歉哪，请进。"
奇稻田姬："你们到底是何方神圣？"
斯库雷特："我的名字叫斯库雷特，这位是加鲁西亚。"
喂，老头，为什么每次都抢我的台词！
我们对他们礼节性地敬了个礼。
斯库雷特："后面这位是皮卡德。"
皮卡德："请多指教。"
嘉斯敏："我叫嘉斯敏，这位是西芭。"
斯库雷特："我们有事要穿过大东海，路过此地。"
奇稻田姬："听说你们去了富士山，你们为什么要去那么危险的地方？"
西芭："为了我们的目的我们需要精神力的力量。"
涡："精神力吗……"
奇稻田姬一脸茫然："什么是精神力？"
斯库雷特："所谓精神力就是依靠'念'使物体运动的力量。"
涡："'念'的力量？"
涡："那比如说……"涡说着使出了"移动"的精神力，"是不是这个？"
我们大吃一惊："涡大人居然有那种力量，你到底……"
涡："不仅是涡，奇稻田、须佐都有这种力量"
奇稻田姬："你们是来拿那种力量的吧？那么这么说，你们也……"
我："对。"
奇稻田姬："那你们也可以使用精神力？"
我们点了点头。
奇稻田姬："既然你们都会精神力，那你们怎么还要来拿那种力量呢？"
小姐，你不知道人的欲望是无止境的吗？
须佐突然走了进来："这些家伙好像还会其他精神力。"
涡："须佐！"
须佐走到涡和奇稻田姬面前做了个礼。
奇稻田姬满脸关心："须佐……你活着真是太好了。"
须佐："啊，不管怎么样活着回来了。"看了我一眼，"托这些家伙的福。"
涡："加鲁西亚先生，我由衷地感谢你们。"忽然她想到什么，"对了，须佐，你刚才说……他们有很多种力量，那是怎么回事？"
须佐："与其问我，您不如问这个男人吧。"
斯库雷特："不错，你们所说的力量，我们叫做'精神力'。精神力，与地、水、火、风这四种元素有着很深关系。"
须佐、奇稻田姬、涡完全不懂斯库雷特他在说什么。
斯库雷特："哦，你们不知道什么是元素呀，所谓元素就是所有物质的本源。"
须佐："所有物质？"
斯库雷特："不错，所有的物质就是经过不同元素的混合而成的。"
奇稻田姬："难道那个精神力就是相同数量和种类的元素所组成的东西？"
斯库雷特："正是如此，奇稻田，你真是个聪明的姑娘。富士山的元素石似乎是属于地属性的，所以你们所拥有的力量也是地属性的。"
涡："为什么你会知道这些事？"
斯库雷特笑了一下，并没有回答。
皮卡德："富士山就是地之岩，对吧，斯库雷特。"
涡："什么是地之岩？"
西芭："像富士山那种形状的山，在大东海的各地都有，那些叫做元素之石。富士山属于地元素的元素石，所以称为地之岩。"
须佐很惊讶："你说在海的那边还有很多像富士山这样的山？"
嘉斯敏："没错，而且在元素石中还隐藏着不同元素的精神力。"
奇稻田姬："那么你就是为了收集那些精神力而进行旅行的？"
涡："为了那个目的你们就不得不将阻扰你们前进的大蛇打倒？"
我："是的。"
涡高兴地说："不管是什么理由，我们确实得救了。"
斯库雷特："涡大人，你说是我们将大蛇打倒了……不错，我们确实和大蛇交过战，不过没有须佐的帮助，我就不知道能不能打倒大蛇了。"
须佐有点不好意思："说，说什么呀。"
皮卡德："须佐为了让大蛇的力量减弱，不断地给大蛇灌酒。"
西芭："我们和大蛇交战时它已经烂醉如泥了。"
嘉斯敏："正是因为须佐他冒死将大蛇的力量减弱我们才能打倒它的。"
涡："须佐，你，果然……"
须佐："我什么也……"
西芭："对了，给大蛇最后一击的不是须佐吗？"
我："对呀。"我也附和道。
斯库雷特："削弱大蛇的力量，给了它最后一击，这不是很厉害吗？就是这么回事，涡大人，这次的嘉奖您

应该给须佐才对。对吧，加鲁西亚？”

随便你们，该拿的我都拿了。

嘉斯敏：“我也同意，哥哥。”

西芭：“我们可不是为了得到奖励才战斗的。”

皮卡德：“我们拿到了精神力能力，这样就已经足够了。”

斯库雷特：“正如您看到的……好了，我们也要离开出云村了。”

是啊，到离开的时候了，我们的时间是有限的。

斯库雷特：“那么我们现在就向雷姆利亚前进吧。”

奇稻田姬：“你们要走了吗？”

斯库雷特：“现在我们可是有急事，小姐。”

涡遗憾：“下次请一定来出云村来玩。”

嘉斯敏：“当我们的使命完成的时候一定来。”

奇稻田姬：“一定要来呀。”

西芭：“一定吗……既然约定好了，那我们就一定要完成使命。”

皮卡德：“一定要成功，我们一定会回来的。”

涡：“我们随时等候大驾光临。”

我们出门后，须佐叫住了我们。

须佐：“等一下，加鲁西亚。”

我：“什么事？”

须佐：“就这样让你走了，我还是过意不去，那时我又不能为你们做点什么……”突然想到，“啊，我想到了。你们是战士吧，如果得到什么好武器应该是件好事吧？”

我：“是啊，越多越好。”

须佐：“为了表示对你们的感谢，当然我不可能在这给你们，我只想告诉你们一个传说。很久以前，当大蛇沉睡的时候它的身体跨过一条河，在它的尾部据说有天云剑。但是天云剑在大蛇的身体内消失了，可能在河里……你们怎么看这个传说，就随便你们了，那么我……回房去了。希望你们的旅行胜利结束。”



▲用おどるにんぎょう换得火精灵。

呵呵，好消息呀，我再次回到打倒大蛇的地方使用才学到的新技“钻沙”钻开沙地，在大蛇尾部所在的小河得到“天云剑”。



▲在石像过来之前赶快使用“钻沙”。

离开出云村我们乘船东行，来到了アンコール遗迹（安科尔遗迹）在这里要多运用“旋风”、“钻沙”和“移动”。

有许多石像的地方使用“移动”就会发现新路。

看到沙子就用“钻沙”吧。

在石像过来前抓紧时间赶紧跑到沙地上用“钻沙”！


▲在这里使用“钻沙”得到风精灵。

我当我来到遗迹的最顶处时找到了ひだりのほこささ，OK，又找到一样道具，接下来我们去哪呢？好，就向东南方前进吧。


▲对着枯石像使用“降雨”

这样我们就来到了ガラパス岛（加拉帕斯岛），在加拉帕斯村中央的蓝色“雨石”处使用“降雨”，顷刻间下起了倾盆大雨，依靠水的力量南方的“アクアロック”（水之岩）终于可以进入了。

不愧为是“水之岩”，简直是水的世界，不时还有几条小鱼在里面嬉戏。


▲如图排列石柱。

来到水之岩，先从左边的石壁上去，注意别被水冲下来了，然后移动柱子挡住右边的喷水石像，再从右边的石壁上去。

遇到干枯的石像对它使用“降雨”，然后爬到顶上顺着水降到右边。

对着“雨石”使用“降水”使瀑布倒流。

在山顶的“雨石”前使用“降雨”，下面水出现水涡，跳进去，这样就来到了水之岩的内部。里面完全是一个水的世界，找到雨石使用“降雨”。



▲学会“蒸发”。

在中央取得アクアリアス，然后回到那个台座前使用，忽然间瀑布的水向两边分开，露出了水中的门。进去之后发现一块石板，既然这里是水之岩，那这个精神力肯定是皮卡德的了，调查


▲在这里使用“蒸发”，得到水精灵。



▲得到复合召唤。

那块石板皮卡德学得ドライ（蒸发）。刚一学完水就漫上来了，呵呵，现学现用吧。

既然得到了“蒸发”那出云村的地下遗迹就可以走通了，得到召唤兽ユリシーズ（需要水×2、火×2）。



▲从这里上岸，一直朝西走。

然后我们来到了位于因德拉大陆的的德利村取得“かいじんのしずく”（海神的水滴），然后再次进入“海神梓のやひろ”（海神的神社）。这次因为学会了新的精神和新同伴的加入，终于可以深入了。

活用“冰封”和“透视”。



▲在南极灯塔西南方颜色不同随机遇到风精灵。

在海神像前使用かいじんのしずく得到みぎのほこさき。

既然拿到了左边和右边的枪尖，那中间的呢？我不禁想，好，再找一下，我们驶船来到地图东南的サウスアイランドのとう（南岛之塔），不过因为途中有很多暗礁，我们不得不从很远的地方上岸。因为这里位于极南，是个被冰雪覆盖的世界，到处都是白雪皑皑。

进入塔内就看见了两池水，用“蒸发”蒸发掉它吧。正对面的房间内有一块龟裂了的冰，里面似乎有什么东西，看来这就是关键了，出了这个房间，接下来我进了右边的门。

按照左、上、右、上、左、下、右、上的顺序就能捉住火精灵。

在有大镜子房间使用“透视”。

拿到“バーストノブローチ”，装备后获得“バースト”（爆发）的能力。

来到那个有龟裂冰块的房间使用“爆发”，得到“まんなかのほこさき”（正中的枪尖）。

下一个目的地就是アラフラ村（阿拉夫拉村），好久没来了，看看村长那胖家伙吧，虽说我很讨厌他。村长对我们的到来显得很激动。

村长：“我从巴亚亚姆那听说了，在东海那边的大陆有很大的城镇，而且还听说那些大城市里的贸易相当发达。所以我决定了，我们也要搞贸易，让村子变得更具规模。我要准备更多的的船，为贸易打好基础。”犹豫一会，“不过……在海上肯定会有很多像巴亚亚姆那样的人，对了，我听巴亚亚姆说，加鲁西亚你们是很厉害的人，如果有你们协助的话我们就不用怕海盗了，为了能让我们开展贸易，能不能帮助我们？怎么样？”

我：“好吧，没问题。”对于你这种人，我是能宰就宰。

村长很高兴：“太好了，真是感谢。那请你们在贸易的准备还没准备好前，一直待在村子里。”

不过这个村长似乎还在为修船的事烦恼，因为马德拉村不愿出钱，他也就没修船，呵呵，上次我都修了一大半了，这次就索性帮忙帮到底，最后那个压住桅杆的那块大石就用“爆发”来把它炸开吧。

OK，搞定！

“啊，压住桅杆的石头终于清除了！”村民显得很激动，“这样的话把桅杆立起来船又可以开了。好，我们赶快把这个消息告诉村长！”

两个村民刚一走我就听到了雷欧雷欧那可爱的声音，不知道这个会用土之精神力的小家伙怎么样了。

雷欧雷欧：“吧吧吧卟！”

茶乌茶：“怎么了，雷欧雷欧？怎么这么兴奋？”

雷欧雷欧：“吧吧吧卟！”

茶乌茶乌：“啊，真的！压住桅杆的障碍物没了！”忽然，她看到我们，“是你们做的吧？”

我耸耸肩：“当然，太太。”

茶乌茶乌笑：“我一直都在想，你们一定会帮我们的。”转身对自己的孩子，“巴亚亚姆如果知道这件事一定很高兴的。”

雷欧雷欧也很高兴。

茶乌茶：“好，我们赶快去把这件事告诉巴亚亚姆！”

看着母子两人我不禁也为他们高兴，真希望他们一家团聚。

这时村长来了：“呵呵，障碍物全部都清除了呀？呵呵，真是想不敢相信。”

嗤，我做事你还不放心吗？

那个告诉他这件事的村民很不高兴：“村长，这是真的！”

他的同伴也说：“如果你认为我是在说谎的话就自己去看看！”

“哦！”村长看到修理好的情景很惊讶，“障碍物真的都清除了呀！不过现在是不能把船给马德拉长老他们的，对了，到底是谁把障碍物清除的呢？”

这个吝啬的家伙，想把船占为己有，给你我还不如给巴亚亚姆他们呢。

“这个……”村民都说不上来。

“加鲁西亚！”村长看到了我，“加鲁西亚先生，原来是你呀。”

斯库雷特：“吓了一跳吧，阿拉夫拉村长？”

村长：“的确……”

斯库雷特：“本来我们想离开阿拉夫拉村的。”

村长：“那为什么你们又回来了呢？”

斯库雷特：“因为加鲁西亚说想来看一下。”

管家：“村长，先别说这个了，还是开始修理船要紧吧。”

村长："对，对，这个要紧。好，我去召集村子里的人把桅杆立起来。"

村长："好，拜托你们了。"转身面对我们，"帮我们清除了障碍物你们也很累了吧，那请到我的家里去休息一下。"

我："好。"

很难得，这家伙居然请我们吃饭，不过肯定有什么后文。

斯库雷特："真是谢谢款待，阿拉夫拉村长。"

村长："哪里，哪里，你们帮我们修好了桅杆，应该我们说谢才对，那些饭菜其实都不是很贵的东西。"

西芭小声对嘉斯敏说："那艘船修好了，村长一定不会还给马德拉村长的。"

嘉斯敏点点头："我也是这么认为的，如果不是那样，这个吝啬的村长不会请我们吃饭的。"

虽然声音很小，但村长还是听到了："小姐们，你们在说什么？"

西芭和嘉斯敏连忙摇头："没，没说什么。"

村长："那样最好。"

靠，你以为我怕你吗？

寒暄了几句后，村长问管家："修理桅杆的进程是不是太慢了？"

管家："我想可能修好了吧……"

突然一个士兵上气不接下气地冲了进来："不，不好了！"

村长："你不是牢房的守卫吗？这么慌张……到底发生什么事了？"

守卫："巴亚亚姆他破坏了牢房逃跑了！"

村长非常气愤："你一定是打瞌睡去了吧！"

守卫一脸无辜："我，我什么也没……"

管家怒："那为什么巴亚亚姆他们从那么牢固的牢房里逃跑了？"

守卫："我也不知道呀，不知道为什么那帮家伙在墙上打了个大洞。"

这时一名村民进来很高兴地说："村长，太好了，桅杆修好了！"

但他看到我们的凝重的表情时不解地问："大家都怎么了？"忽然他看到了牢房守卫，"你不是在守牢房吗？怎么跑这儿来了？"

村长大声说："巴亚亚姆逃跑了！"

村民也吓了一跳："那真是严重呀。"

管家急道"你们还在这做什么！还不赶快去找巴亚亚姆把他抓住！"

守卫："说是这么说，但……"

村民："对手是海盗巴亚亚姆吗？"

管家："好了，别说了！还不快去！"

村民和守卫赶紧离开。

村长："总之，我还是先去看看船的情况。"忽然他看到我们，"对了，不是有加鲁西亚你在吗，刚才请你们吃了饭吗，那么……"

我就知道会发生这种事，不过没办法，吃人家的嘴短。

看到我们不情愿的表情，村长："就连猫给了它食物，它也会向主人报恩的！好了，不要慢吞吞的了，为了还我这个情你们就去帮我抓住巴亚亚姆！"

管家："对呀，对呀，还不快去！"

村长："我们还是去船那边看看吧。"

看着他们离去的身影，我们好久说不出话来。

皮卡德："阿拉夫拉村长真是个任性的人哪。"

西芭："居然说出那种话，真是个没教养的混蛋！"

嘉斯敏："怎么办，哥哥，我们要不要找巴亚亚姆？"

我想了一会还是答应了。

西芭："我们没有必要按照他们的指示去做呀！"

斯库雷特："巴亚亚姆的事情你就按加鲁西亚的意思去做吧，现在我想看的是修好的船是什么样子，好了，我们现在马上离开这座'宫殿'吧。"

斯库雷特，你就不要把"宫殿"这个词挂在嘴边了，听起来就恶心。

来到港口，看见村长与很多村民已被击倒在地，不知为什么，看到这个情景我反而有种痛快的感觉。

村长："可恶，巴亚亚姆，你要把船怎么样？！"

管家："巴亚亚姆坐船逃了，小、小、小偷！"

船逐渐离开港口，巴亚亚姆发出了胜利的狂笑声。

巴亚亚姆："小偷？我可是付清了买船的钱的，我可不是小偷哟。"

茶鸟茶："对呀，你们才是小偷，你们居然要把我们的船给别人！"

村长被说得无语："……"

巴亚亚姆："对，你才是窃贼，村长！"

斯库雷特大声喊道："喂，巴亚亚姆。"

巴亚亚姆吃了一惊："危险，是加鲁西亚他们！"

茶鸟茶："什么危险呀，老公！加鲁西亚他们不是离我们很远吗？"

巴亚亚姆这才反应过来："真的，已经离那帮家伙那么远了。"

茶鸟茶："是啊，已经那么远了，不可能上船了。"

巴亚亚姆呼了口气，但还是掩饰不了他的慌张："是呀，是呀，那么远，不可能赶上了。"

茶鸟茶苦笑一下："振作点哪，老公。你说过见到加鲁西亚你会对他们做那个姿势吧？"

巴亚亚姆："什么？"

茶鸟茶："你忘了？哎呀，就是对着加鲁西亚做那个！"

巴亚亚姆终于想起："哦，是那个呀。"

茶鸟茶："想起来了就给我做一个看看，好了，快点。"

巴亚亚姆立刻做了个鬼脸，右手食指放在右眼角下，往下一扯，露出白眼仁，同时伸出了舌头，我真是哭笑不得，这个人简直还没长大嘛。

巴亚亚姆："呸！"

茶鸟茶："你呸一下就够了？"

巴亚亚姆："那个……茶鸟茶，他们很强呀。"

茶鸟茶："你那样做只能说明你认输了，我们现在都在船上了，加鲁西亚他们是不会出手的！"

巴亚亚姆："啊，对呀，对呀。"跑到船头，"喂，加鲁西亚，我还是这么精神，再见了，阿拉夫拉！"
斯库雷特："什么？"
巴亚亚姆："可能不会跟你们再见面了，如果下次见面的话，记住这个！啊……呸！"他最后还是做了那个鬼脸。
茶鸟茶："如果你们觉得不甘心的话就追到羌帕来吧！"
阿拉夫拉村长大急骂倒在地上的村民："什么！巴亚亚姆那家伙居然逃了！他想说什么就说什么，想干什么就干什么，还让他跑了，看你们那狼狈样！我好不容易得到的船居然让那个海盗……"村长气得踢了地上的人一脚，"还要躺到什么时候？！那家伙已经走了！被巴亚亚姆的手下轻轻碰一下就躺下了，你也太脓包了吧。还有你！你也怕他们？难道能够反抗他们的只有我一个？哼，每个都这样……我回去了。"
正要离开时看到了村长看到了我，当然，我要隐藏自己喜悦的心情。
村长："加鲁西亚，我对你太失望了，当然，你的奖赏当然也没有了，让海盗把船给偷了，还让他们逃了，当然就没奖励了。"对地上的伤员，"好了，大家，已经结束了。不要这么沮丧，我们不会一直都被击败，船也没了，我们也没必要呆在港口了"
奖励？我还不稀罕呢，我毫不犹豫地做了一个国际手势——伸出中指。
斯库雷特："村长只知道让别人按自己的意思去做……真是个讨厌的家伙！"
我瘪了瘪嘴："这一点我深信不疑。"
斯库雷特："但巴亚亚姆他们总是要回羌帕的，我们已经没必要留在这个村子里了，我们还是走吧。"
我恨不得会飞，马上离开这个鬼地方。

目标捕捉，排除开始：哦，错了，目标锁定，开往羌帕。
刚一进位于安哥拉东南方的羌帕就有个少女在背后叫我，但她叫的居然是……
少女："罗宾！"当我回头她看到我的脸时，"唉，你……不是罗宾？"
我很礼貌地点头："是的，小姐。"
少女："果然，我弄错了……"
斯库雷特："小姐，你……你在找一个叫罗宾的战士？"
少女很激动："老爷爷，难道你知道罗宾的消息？！"她慌张地四处张望，"罗宾在哪？"
斯库雷特："很遗憾，罗宾不在这。"
少女："那罗宾在哪？"
斯库雷特问道："你为什么非要找到罗宾不可呢？"
少女显得很慌张："我，你，不对，我叫柯兰妮……罗宾帮助过我，他是个很勇敢的人。"
斯库雷特诡异地笑了一下："难道……你是喜欢上罗宾了所以才找他？"
少女一下子脸红了："老爷爷，你可真坏，你这样说人家会害羞的……"
斯库雷特："呵呵，柯兰妮你喜欢罗宾！"
我瞟了一眼身旁的嘉斯敏，她的脸青一阵白一阵。
柯兰妮："讨厌，真不好意思……"
斯库雷特："如果我们碰到罗宾一定会把你的想法告诉他的。"
柯兰妮显出高兴的表情："真的？"
斯库雷特点了点头，我在旁边无语。
柯兰妮："那样的话，如果见到他请把这个给他。"说着就拿出一个手环。
斯库雷特："那是什么？"
柯兰妮："罗宾的旅行充满了危机，我非常地担心，所以，这个护身符……"
斯库雷特："哦，是护身符呀。"
柯兰妮："老爷爷，我要回去了，你答应我的可要算话呀。"说着就将"おうごんのリング"（黄金的手环）交给了我然后离开了。
我刚要再叫她打听一下情况，但这时一个熟悉的声音在背后响起。
阿历克斯："好久不见了呀，加鲁西亚。"
西芭："阿历克斯？"
皮卡德："加鲁西亚，阿历克斯是……"他还不认识这个危险的男人。
斯库雷特："他是一名水之能力者，在我们到达因德拉大陆开始旅行时与他分开了。"
皮卡德："水之能力者？"
阿历克斯："呵呵，在我不在的时候又有新同伴加入了呀，是代替我的吗？"
我："是啊。"
阿历克斯："是吗，是水之能力者呀，这么说我被'解雇'了？"
嘉斯敏很生气："还说呢，你扔下我们不管，然后又在这里出现，你到底想干什么，阿历克斯？"
阿历克斯嬉皮笑脸地说："哎呀，哎呀，嘉斯敏……你就那么讨厌我吗？"
被这么一说，嘉斯敏反而不好意思："这个……也不是那么讨厌。"
西芭："说得对，对于你的离开谈不上什么讨厌不讨厌的。"
阿历克斯作欲哭状："真是薄情，好歹我也对你们还是有点用呀。"
斯库雷特："不，我们并不需要你的帮助，我们一定会自己点燃灯塔的！"
"你刚才说的是真的吗？"卡斯特突然出现。
西芭："你是……卡斯特……"
卡斯特点头："对，就是我，你的记忆力还挺好的嘛。"
嘉斯敏："阿历克斯，这……这到底是怎么回事？"
阿历克斯："怎么回事？这个……"
"这只能说阿历克斯这家伙太聪明了！"又有一个大汉走了过来。
我们看见来的这个人白发冲天，绿色的皮肤，一脸

横肉吓了一跳。

阿历克斯："你们还不知道这个人是谁？"

卡斯特："他那时候坐船出海去了，不在马德拉。"

大汉："我叫阿加迪奥，这个男人想必就是加鲁西亚……那两个女的是嘉斯敏和西芭吧，还有这个是斯库雷特吧。哼，没有一个是值得信赖的人。"

阿历克斯："喂，我也不值得信赖？你还是分清楚再说……不过你那么想也是必然的。"沉思了一下，"不过现在我不认为他们不值得信任。"

阿历克斯看了一眼皮卡德："你叫皮卡德吧？"

皮卡德："为，为什么你知道我……？"

阿历克斯："你好像不记得你在牢房时我见过你的事了，在陌生的城市使用'冰封'的水之能力者，这个我可是不会忘记的。"

斯库雷特："原来如此，难怪你知道皮卡德是水之能力者这件事。"

阿历克斯："我不过是想借他的船一用而已。"

嘉斯敏讽刺道："偷别人的船这种行为，真是具有你阿历克斯的风格呀。"

阿历克斯苦笑道："你老是说些挖苦人的话，我不是没借吗。"

西芭："那你的奸计为什么没得逞呢？"

阿历克斯："本来是有这个希望的，但回来一看，却……"

皮卡德："是基宝博的人吧……"

阿历克斯叹了口气："唉，走错了一步棋。"

斯库雷特："很遗憾，是吧？"

阿历克斯："不过这样一来我就遇见了阿加迪奥他们，这可能就是命运吧。"

嘉斯敏："阿历克斯，你……你还真是个罗嗦的家伙呀。"

卡斯特不耐烦地对阿历克斯说："那些事就不用说了，我想问你，为什么你还那么相信他们？"

阿历克斯："他们从基宝博村的阿卡夫布那拿回黑水晶的那种力量就是很好的证明。"

阿加迪奥："那是怎么回事？"

阿历克斯："基宝博可是个好战的村子，能从那个地方取回黑水晶，难道还不说明问题吗？"

卡斯特："反正都是普通的村民，如果使用精神力的话……"

阿历克斯摇头："不，他们可能用了跟你们不一样的方式取回黑水晶的。"

阿加迪奥："哦？和我们的做事方式不同？我还真想知道到底是什么方式呢。"

斯库雷特："阿历克斯不是说了吗，是你们想象不到的更聪明的方法。"

卡斯特看来真的忍受不了了："不要说这些事了！尽说些拐弯抹角的话，什么时候才能把灯塔点燃？"

阿加迪奥："是呀，我们已经不能再等了。"

卡斯特："如果你们还要花很多时间的话我就要收回你们的元素之星了。"

阿加迪奥："有风之能力者西芭在，只要有元素之星应该能点燃灯塔。"

西芭："什么意思？"

阿历克斯："我反对你们的想法，看看萨图罗斯他们，战斗时间拖得很长，而且关于解开灯塔之谜……"

卡斯特："你是说不能解开灯塔之谜吗？"

阿历克斯："完全不行。"

阿加迪奥气急败坏地说道："违背自己的意愿还能称得上战士吗？而且，我们也……"

阿历克斯耸了耸肩："真是遗憾……"

卡斯特："阿历克斯，你到底是站在哪一方的？"

阿历克斯："我只是以点燃灯塔为优先，我并不偏袒哪一方。"

阿加迪奥："你不是说已经将点燃灯塔这件事交给加鲁西亚他们办了吗？"

卡斯特："那为什么对我们说是为了找加鲁西亚他们？"

阿历克斯："我只是为了想听一听加鲁西亚的真是想法。"

阿加迪奥："真的只有这个？"

阿历克斯："我想把你们介绍给加鲁西亚他们。"

嘉斯敏："把他们介绍给我们……"

阿历克斯："萨图罗斯不在了，对你们来说是件好事吧，不过我却有点不好办。"

西芭："这是什么意思？！"

阿历克斯："如果你们知道还有想萨图罗斯那样厉害的人你们就会加紧做事了。"

皮卡德："这是威胁吗？"

阿历克斯："随便你们怎么想都可以，我只不过是想激励一下你们而已。"

卡斯特："那这样我们的任务就结束了。"

阿加迪奥："你能如实地告诉他们我们的可怕之处，呵呵，这足够了，算了。今天就这样，我们也该走了。"说完就离开。

卡斯特："好，你们尽量努力吧，不要我们催，还是赶快去风之灯塔。"说完她也离开了。

阿历克斯："加鲁西亚，希望下次在风之灯塔见面"刚要离开忽然想到什么，"斯库雷特，你真的是为了特雷比那个叫巴比的男人才旅行的吗？"

斯库雷特点头："我研究炼金术是巴比大人的命令，对了，你问这个干嘛？"

阿历克斯："不过我总觉得这个研究会无功而返……"

斯库雷特生气："你这话是什么意思？"

阿历克斯："巴比已经死了……"

斯库雷特不敢相信自己的耳朵："巴比大人……死了……"

阿历克斯："你果然还不知道。"

西芭怒："你说巴比死了是真的吗？"

嘉斯敏："阿历克斯，你……为什么会说……"

阿历克斯："关于巴比的死，我没义务非要告诉你们原因，但特雷比的那些人认为因为我们存在，所以巴比死了。"

这是怎么回事？

皮卡德："你想说明什么？"

阿历克斯："也就是说，叫你们暂时不要到冈德瓦纳北边的大陆去。加鲁西亚，我知道你很急，但我想你还是不要去冈德瓦纳大陆。"

西芭："你这么说是好心了？"

阿历克斯笑了一下："随便你怎么说，我没关系。好了，我们下次见。"说完离开。

嘉斯敏终于忍不住了："哼，阿历克斯他们来就是为了要威胁我们？"

西芭："还有，又没叫他说，他居然还特意把巴比的死告诉了我们。"

皮卡德："但……为什么他对斯库雷特很客气呢？"

西芭："你这话是什么意思，皮卡德？"

皮卡德："如果斯库雷特的旅行是为了那个叫巴比的人的话，那这次旅行可以结束了……"

嘉斯敏恍然大悟："对，对呀，斯库雷特的目的就是要去雷姆利亚呀。"

西芭："仔细想一下确实是这样，这样一来，巴比不在了，斯库雷特不就自由了？"

斯库雷特摇了摇头："并不是这样的，西芭。确实，开始是为了巴比大人研究炼金术……"

皮卡德："开始？那现在呢？"

斯库雷特："炼金术的研究以及旅行中所了解到的事情，现在想知道的已经不仅仅是这些了。"

嘉斯敏："炼金术的研究？"

西芭："旅行中了解到的事？"

嘉斯敏："你说的什么我都不知道。"

西芭："我已经糊涂了。"

斯库雷特："因为这件事我只告诉了加鲁西亚。"

我……你这该死的老头！

嘉斯敏："哥哥你知道？！"

西芭："真是过分，快说！"

我不知道该怎么办才好。

斯库雷特："现在还是不要说，加鲁西亚。"

不过两位女士已露出了恐怖的表情。

斯库雷特这次很镇定："现在还不是说出那些话的时候。"

嘉斯敏急道："那什么时候才说？！"

斯库雷特："到了雷姆利亚一定会说的。"

西芭："这可是你说的！"

斯库雷特："嗯，一定。"看见一旁无语的皮卡德，"皮卡德，你没什么要抱怨的？"

皮卡德笑了一下："我没有像西芭那样的精神力，不过我很理解你。"

斯库雷特不解："嗯？你到底理解了什么？"

皮卡德："斯库雷特作为一个学者，是个很优秀的人。"

斯库雷特："？"

皮卡德继续说道："如果你认为自己是对的，那为了证明这一点我们就快点去雷姆利亚吧。"

不过在这之前我还有事，那就是找到巴亚亚姆那个家伙。

"你，你是加鲁西亚！"有个人看到我的脸大声叫起来，显然他尝过我们的苦头，他身后站着的就是巴亚亚姆。

"真，真的是！"另一个也叫起来。

"居然追到羌帕来了，真是个纠缠不清的家伙。巴亚亚姆大人，请快走！"

显然巴亚亚姆对我们的到来也吓慌了："什，什么？！加鲁西亚！"出来一看真的是，"真，真的是加鲁西亚，得赶紧逃！"马上和手下逃进了山洞。

哼，想逃，这次就没那么容易了。

我也跟着追进去，里面的人看到我们马上吓瘫了，当我追到一个大洞前时，巴亚亚姆突然大喝。

"站住！呵呵，你还是来了呀，加鲁西亚。这次你不要想像以前那样击败我。"

"你说的那些坏人就真的就是他们？"我这才注意到巴亚亚姆身边有个穿着诡异的老太婆。

巴亚亚姆："说什么呀，婆婆，难道你刚才没听我说的话？"

婆婆："我只知道那个人的名字叫加鲁西亚，但我看他并不像是个偷别人东西的人。"

巴亚亚姆："婆婆，你到底在说什么呀！如果不打倒他们我就会被他们带走，再也回不来了。"

喂，别把我们想的那么卑鄙！我们又不是阿拉夫拉村的那个猪头村长！

婆婆怀疑："这个男人真的会那么做？"

巴亚亚姆苦脸："如果我不在了，雷欧雷欧一定会很伤心的……"

婆婆："唉，你一说道我的曾孙我就心软了。"面对我们，"真是抱歉，不过我不得不这样。"

巴亚亚姆高兴："拜托你了，婆婆。"

婆婆："如果不想倒霉的话马上从这里离开，怎么样，走不走？"

我："你想我会走吗？"

婆婆："是吗，看来不让你尝尝苦头你是不明白的了。"婆婆突然念起咒语，"地里的炎之神哪，请赐予我力量吧！"说着将手上的东西扔进了那个大洞，顿时大洞里火光四射，跳出一只撒拉曼达，哼，你也太小看我了！

虽然这家伙的连续攻击很厉害，但我也不是吃素的！

婆婆："被打倒了吗……这怎么有一点……应该是不会被打倒的怪兽呀。"走到我们面前，"你能打倒那个怪兽，你到底是何方神圣？"

巴亚亚姆急了："怎么回事，婆婆，那不是你引以为豪的怪兽吗？"

婆婆："什么怎么回事，我已经无能为力了。"

巴亚亚姆急得跳起来："这个家伙是个坏蛋，如果你无能为力那可怎么办！"

婆婆也怒了："那好，巴亚亚姆，那你来。"

巴亚亚姆惊吓了一跳："啊，什，什么！"

婆婆："我是不行了，那只有看你自己的了。"

巴亚亚姆："那，那肯定不行呀，这家伙太强了。"

婆婆："这个我知道，但没办法，你不是不想被这些人带走吗？"

巴亚亚姆："你想让雷欧雷欧哭吗？"这个男人居然又拿小孩来当挡箭牌，真让我有点失望。

婆婆："这个……"

斯库雷特："好像有点误会呀。"

西芭冷笑一声："我们可不想被海盗叫做坏蛋。"

婆婆吃了一惊："海，海盗？！"

嘉斯敏冷冷地道："坐着我们修好的船从阿拉夫拉逃出来，你做得真是太好了。"

婆婆："这是真的吗，巴亚亚姆？"

巴亚亚姆已经满脸是汗："婆婆，那帮家伙……"

皮卡德"但是我们到这里来并不是为了把巴亚亚姆带回阿拉夫拉村的。"

斯库雷特："我们可不是为阿拉夫拉村长做事，对吧，加鲁西亚。"

我："废话，谁会为了那个白痴做事呀！"

西芭："我们从来就没想过为那个贪得无厌的家伙做什么。"

婆婆："巴亚亚姆……你……"老婆婆气得发抖，她追着打巴亚亚姆，我不禁笑出声来，都是父亲的人了还被打。

巴亚亚姆慌张："不要这样，婆婆，那些家伙……"

婆婆："你给我闭嘴，巴亚亚姆！听了刚才的话我全明白了。"

巴亚亚姆："你明白什么了？"

婆婆："他们没有说谎，也就是说，巴亚亚姆……你在说谎！"说着又追上去要打，巴亚亚姆赶紧逃。

巴亚亚姆边跑边解释"为什么你不相信我这个孙子的话呢？"

婆婆："你这小子的事我是最清楚的！"

"大家都是为了羌帕呀。"这时茶乌茶走了进来。

巴亚亚姆："茶乌茶，你……"看到茶乌茶走了进来他很高兴，"你来了真是太好了。"

茶乌茶："我听说加鲁西亚打到羌帕来了。"

婆婆走过来："大家都是为了羌帕？你这是什么意思？"

茶乌茶："这次我们拿回来的东西都是买的。"

婆婆："但你们却坐着加鲁西亚他们的船逃回来……"

看来这位老婆婆误解我刚才的话了。

巴亚亚姆："婆婆，我们发现宝物是真的，那艘船是在阿拉夫拉买的。"

我："这是实话，我作证。"

婆婆指着巴亚亚姆："那他刚才说的也是真的？"

巴亚亚姆对我："谢谢你说出了事实。"

没什么，我大人有大量。

茶乌茶："不过，我们在发现那些宝藏的之前……确实是做海盗呀……但是，如果不当海盗，那羌帕早就没了。"

婆婆："虽说如此，但那也是不应该做的。"婆婆的口气变软了。

巴亚亚姆："现在我们的钱都是靠那些宝物换的，而且还没有全部换完。"

茶乌茶："这次我们发现的宝物真的很多，所以我们想补偿那些添过麻烦的村子，对吧，老公？"

巴亚亚姆沉默了。

茶乌茶："你怎么了？在船里面不是说好了的吗？"

巴亚亚姆："啊，照你的意思做吧，接下来就是用我们得到的宝物去赎罪了。"

茶乌茶："就是这样，婆婆，你还是原谅巴亚亚姆吧。"

婆婆看着巴亚亚姆："我相信你，但加鲁西亚他们呢？"

茶乌茶："怎么样，加鲁西亚，你能原谅巴亚亚姆吗？"

我看着她："OK，我们没问题，而且我也很反感那个阿拉夫拉村蠢货。"

斯库雷特："既然你们说要赎罪那我们也没什么话可说了。"

茶乌茶很高兴："老公，他们说原谅我们了，这下就不会每天生活在恐惧中，终于可以和雷欧雷欧在一起了。"

巴亚亚姆："哦，哦……"显然他还没反应过来。

茶乌茶："老公，你从刚才开始就有点不对劲哟。"

巴亚亚姆："是，是吗……"

茶乌茶："你是不是感冒了？"

巴亚亚姆："你，你说什么呀……"

茶乌茶："不对，一定是，你每次都是这样，病情会更糟的。"

巴亚亚姆："你太多心了。"

茶乌茶："好了，还是给我马上上床好好休息！"

巴亚亚姆还站在那。

茶乌茶："还磨蹭什么，还不快走！"

说着茶乌茶连拉带拽把巴亚亚姆拉走。

婆婆这时问我："你们来羌帕有什么目的？听刚才你们的口气好像不是来抓巴亚亚姆的。"

我笑了一下，不要多说什么。

婆婆也看出来了："算了，如果你有什么话要对我这个老太婆说随时都可以来。"

我走到她面前将拿到的枪尖给她看。

婆婆："这好像是武器……好像是枪的三个部件中的一个，啊，难道是安科尔传说中的三叉戟？你拿着这个也没有，先放在我这儿吧。"忽然她想到，"你，难道……是在干一件很可怕的事？"

我赶紧摇头。

婆婆："你把剩下的两个给我，我可以帮你修复它。"

呵呵，你不知道我已经拿到三个了部件了吗，我立刻把另外两个部件拿了出来。

婆婆："哦，这下可以做成三叉戟了。"婆婆走到大洞前，"好，把这三个部件扔进去。"

婆婆又念起咒语。

"地底的炎之神哪，请赐予我力量吧！"

然后将枪尖扔进去，但……没有一点反应？

婆婆："真是奇怪，什么都没发生？"

这时突然地下冒起火红的光。

婆婆："什，什么？好，好厉害，这就是三叉戟！"

在一团火光中闪闪发光的三叉戟出现在了我们面前。



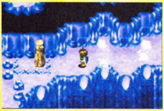
▲不要犹豫快使用"透视"吧。

婆婆："终于做好了，但刚才洞上面喷出来是什么？"

不管这个唠叨的老太婆我还是拿三叉戟再说。

好，我们也该离开了，至于那个贪婪的阿拉夫拉村村长，哼，我才懒得理他。

然后我来到南半球奥赛尼亚大陆东部的"タウポぬま"（塔博沼泽）（途中要经过ヤラム村（亚拉姆村））。


▲从这里被吹下去会得到土精灵。

沼泽的气泡可以把你托起来。

穿过沼泽后利用"旋风"吹开树叶进入洞窟内部。

把木桩移动堵住气孔就能把土精灵吹下去。

然后你也被吹下去就能抓到土精灵了フラウ。

接下来是下一个洞窟，这里要活用"冰封"和"降雨"。

对着坑用"降雨"，然后用"冰封"。

啊，我吓了一跳，进入洞窟深处里面居然到处是岩浆，好热。

对着着火的石柱用"降雨"熄灭，然后推动它到合适的地方。

木头上有岩石的地方用"摇晃"。

对着着火的石柱使用"降雨"后出现一块发光的地方，使用"挖掘"得到"スターダスト"。

拿到"スターダスト"后我回到亚拉姆村。

为了到达雷姆利亚我们必须经过凶险的"まの海"（魔之海），不过要穿过这片海还是件难事。咦，村子里的小孩好像在玩游戏。

"大哥哥，你听不听耶普的儿歌？"

我："好啊，小弟弟。"

这时小孩子都集中起来。

"如果要到星星那儿，如果要到星星那儿，在两个岩石的地方朝北去，直走，追赶两个旋涡，转2圈（顺时针），马上超东走1步，朝北走3步，不要停继续走，可！"

"在这转3圈，北边的海稍微有点平息，在那一口气到星星那，可！"

"如果中途为了赶快，前进方法错了的话，会葬身海底，啊，好可怕，可！"

小男孩："大哥哥，你想听第二段儿歌吗？"

我："好。"

"如果要到月亮那儿，如果要到月亮那儿，从星星那儿向西行，直走，追赶3个旋涡，转2圈；不要停，朝南走1步，朝西走1步，不要停朝前走，可！"

"在这绕3圈，南边的海会稍微有点平息，在那一口气到月亮那，可！"

"如果中途为了赶快，前进方法错了的话，会葬身海底，啊，好可怕，可！"

小男孩："大哥哥，你想听第三段儿歌吗？"

我："你唱吧。"

"如果要到太阳那儿，如果要到太阳那儿，从月亮向南；直走，追赶两个旋涡，转2圈；不要停，向西1步，向北6步，不要停朝前走，可！"

"在这绕3圈，北边的海会稍微平息，一口气到太阳那，可！"

"如果中途为了赶快，前进方法错了的话，会葬身海底，啊，好可怕，可！"

小男孩："好了，儿歌游戏到此结束，如果还想玩就来找我。"

呵呵，会的，不过……说老实话这可真不像儿歌。

亚拉姆村有冶炼屋，呵呵，这下我可以把旅途中得到的材料做成物品，太棒了！


▲按照儿歌转圈。

进入被层层浓雾包围的魔之海，按照小孩的儿歌前进。在火山的地方转圈，当洋流变缓时赶紧过去。

不过说容易，但做起来就难了，我们多次被湍急的海流给冲了出来。

西芭埋怨我："你还是操作得稳当点呀，刚才差一点我们就被漩涡给吞了。"

嘉斯敏："我明白你的心情，但哥哥他可是很努力地在操舵呀。"

我汗。

皮卡德："虽然漩涡很湍急，但那种程度还不至于把船弄坏。"

嘉斯敏："听吧，不要担心，西芭，即使船被卷进漩涡也是不会损坏的。"

西芭："……"

当我们来到魔之海中央时突然出现一个巨大漩涡，一个手持三叉戟的海神冲了出来，天哪，是波赛冬！还好我们有安科尔遗迹的三叉戟，先用这个刺一下打破他的结界，然后进攻才有效。

波赛冬不愧为波赛冬，他的进攻极为犀利，而且还会进入反击模式，好不容易我们才打败他。打败波赛冬后终于可以向雷姆利亚前进了。

雷姆利亚是一个位于水上的城市，当我用"移动"移

开挡住路的水神像时，门卫很惊讶。

“咦，那不是精神力吗？”

“难道那家伙是能力者？”

这时他们走上前来质问。

“你到底是什么人？”

“难道击败那个可怕的波赛冬……是你？”

呵呵，想不到我的事他们这么快就知道了，也难怪，如果不打倒波赛冬我根本到不了这。我点了点头。

“居然能击败那家伙，你，你到底是什么人？”

“我可不想把能打倒波赛冬的危险家伙放进雷姆利亚。”

嗤，既然我能打败波赛冬还怕你们？笑话。

“这是王的命令……你不能进雷姆利亚。”

斯库雷特走上前：“王？……王是什么？”

“你,你居然说王是什么！我们的王是海德罗陛下。”

斯库雷特看我一眼，我双手一摊耸了耸肩。

“海德罗陛下说了，你们太危险了，不能放你们进去。”

皮卡德：“我们很危险？”

“皮卡德！”两个门卫看见皮卡德都惊叫起来。

“在打倒波赛冬的人中也有你吗？”

“有没有搞错，虽说你是个很勇敢的人，但你也是雷姆利亚人呀！”

皮卡德生气地说：“真是无礼！即使这样我也和加鲁西亚一起奋死战斗！”

两个门卫听了吃了一惊。

皮卡德对我：“到岛上就包在我身上。”

皮卡德走到门卫面前：“我保证他们不是什么危险人物，请让他们上岸。”

“皮卡德你能保证我个人可能认为没什么，但海德罗陛下的命令……”

“我们不能违反海德罗陛下的命令吧，皮卡德？”

皮卡德很为难：“嗯……海德罗陛下……”

斯库雷特：“那个叫海德罗的人好像是个很厉害的人？”

门卫：“喂，那个小老儿，如果你直呼海德罗陛下的名字我们可不会不管不问的！”

斯库雷特：“什，什么！我是小老儿！真是无礼的家伙，你还不是一样！”斯库雷特丝毫不客气地回敬了一句。

门卫：“我们看上去虽然年轻，但年龄可能还在你之上，你给我放尊重点！”

斯库雷特：“年龄在我之上？！”

皮卡德：“这两个人的年龄确实在你之上，你可能从巴比大人那听说过的吧，在雷姆利亚，时间过得相当慢。”

斯库雷特：“啊，确实听过，难，难道我比他们的年龄小？”走上前，“真是抱歉，直呼年长者的名是我的错。”

“既然你明白了就算了。”

“这帮人比想象中的要诚实。”

“我也这么想，把这些话给海德罗陛下说一下，怎么样？”

“嗯，海德罗陛下一定会理解的。”

“好，我们这就带你们去。”

“海德罗陛下也很在意外面的事，他也想听一下。好，我们去禀报，你们就在这等一下。”

斯库雷特：“请问我们要等到什么时候？”

皮卡德：“嗯……雷姆利亚的时间过得很慢，我也不知道。”

门卫：“啊，确实，虽然斯库雷特你比我们年轻，但毕竟是个老爷爷了，等起来可能很辛苦。”

“海德罗陛下也经常说要照顾老人。”

“好了，我看这些人都是值得信赖的，放他们进村吧。”

“我也这么想……但这样合适吗？”

皮卡德对斯库雷特说：“如果你们原谅我们的话真是很感谢，这样你们也可以看看雷姆利亚了。”然后对两个门卫，“那就拜托你们了。”

“好，我们就放你们进去，但你们可不要乱来呀。”

“如果你们乱来的话我们可不好做了，会说我们失职的。”

我：“我保证不会乱来。”

斯库雷特：“雷姆利亚里到底有什么……啊，真想快点看到。”

皮卡德：“我会好好看着他们的，请放心。”

“知道了，我们相信你，皮卡德，请进。”

“我想你们已经明白了，现在不要进城就是了。”

“这件事被陛下知道了那就麻烦了。”

皮卡德：“我也不希望那样，包在我身上。”

门卫刚一离开，斯库雷特问皮卡德：“那个海德罗陛下真的那么可怕？”

皮卡德：“可怕吗？……他是个比谁都活得久，什么事都知道的一个人。大家心眼里很崇敬海德罗陛下，可能也有点害怕吧。但我不同，因为我对海德罗陛下……”突然皮卡德停住不说了。

斯库雷特：“你什么？”

皮卡德：“如果你见到海德罗陛下你就会知道我想说什么了。好我们走吧，大家想看的不是雷姆利亚的小镇吗？”

这是个很美丽的地方，到处充满了绿色，白云，建筑物也充满了古典气息，但从一些残坏的建筑上看这里已经经历了很多年的岁月了。

这里有丢幸运金币的地方，呵呵，看看手气。

斯库雷特看着周围的美景：“噢！啊，加鲁西亚，快到这儿来，有一座宏伟的宫殿！”拗不过这个老头，我只好跟着他来到宫殿前，“啊，好雄伟的宫殿哪，太棒了！”



▲玩投币游戏得到符合召唤。

突然宫殿的守卫看到我们。

"喂，你们是谁？在岛上怎么从来没见过你们。"

另一个："等一下，这些人是……"这个守卫上前打量我们，我有点紧张，"可能是跟皮卡德一起回来的叫做加鲁西亚的战士。"

"皮卡德？就是那个行踪不明的皮卡德吗？"

皮卡德走上前："就是那个皮卡德。"

两个守卫对皮卡德的出现吓了一跳。

皮卡德："我们想接见海德罗陛下，我想告诉他我已经回来了。"

守卫："话我们会给你传的，但传不传得到就……"

皮卡德："怎么回事？"

"现在陛下正在接见孔撒巴特大人。"

皮卡德不禁皱起眉头："孔撒巴特大人吗……"

斯库雷特奇道："怎么了，皮卡德？难道那个孔撒巴特大人在有什么不方便吗？"

皮卡德突然问："斯库雷特，你……认为雷姆利亚怎么样？"

斯库雷特看了看四周："雷姆利亚镇是个很棒的地方，这个城就……不过也很漂亮。"

皮卡德："加鲁西亚，你认为呢？"

我："是啊，一个不错的地方。"

皮卡德："确实，对于一个初次到这里来的人来说，说这里漂亮也是没办法的。不过以前的雷姆利亚比现在更美，充满了活力；海德罗陛下曾给我讲述过我所不知道的过去的事情。这里是个很美的地方。但是，随着时间的流逝，人们都失去了干劲，城镇也渐渐荒废了，曾经美丽城镇……已经变成现在这个样子了。"

斯库雷特："我真想看看以前那个雷姆利亚啊，但这个和孔撒巴特大人……"

皮卡德："海德罗陛下说发生这种事情和炼金术有关。"

斯库雷特吃惊："什么？和炼金术有关！"

皮卡德："雷姆利亚正在逐渐走向毁灭，海德罗陛下想为这做点什么。"

守卫："我们也是，如果雷姆利亚要毁灭我们也要尽我们的职责保护它。"

"但是，孔格雷斯的成员却很死脑筋。"

我们更不明白了。

我、斯库雷特："孔格雷斯？"

皮卡德："孔格雷斯是我们对长老集团的称呼。"

守卫："孔撒巴特大人就是孔格雷斯的领袖。"

"每次要做一件新的事情老是反对……"看来他们对这个孔撒巴特有些不满。

皮卡德："既然孔撒巴特大人在，那你们现在就不要急着传话了。"

守卫："只要那个人一来一定会长篇大论。"

"你可要作久等的准备了。"

皮卡德对我说："在海德罗陛下接见我们之前还是在雷姆利亚逛一下吧。"

我们来到一间小屋，地上满是酒瓶，主人是一个中年男人。

男人："你们就是和皮卡德一起来的战士吧？"

我："是的。"

皮卡德走上前去："叔叔，好久不见了。"

看到是皮卡德男人很激动："啊，皮卡德，你真的还活着呀！"

皮卡德："是的，总算捡了条命……"

斯库雷特对我："真是吃惊，加鲁西亚，这里居然是皮卡德叔叔的家。"

唉，没办法，一直翻箱倒柜翻惯了。

叔叔："哎呀，哎呀，你们好，多谢你们这么照顾皮卡德。"

我："哪里哪里。"

皮卡德："这位是加鲁西亚，这位是斯库雷特，现在他们是我值得信赖的同伴。"

叔叔："如果姐姐她知道了胆小的皮卡德加入战士行列一定很高兴的。"

皮卡德突然想到："对了，想起来了，叔叔，我母亲呢？"

叔叔无语，皮卡德看了看四周邋遢的房间。

皮卡德："真是怪了，如果母亲在的话房间不应该这么脏啊……难道……母亲身体又变糟了……"

斯库雷特奇道："雷姆利亚还有疾病？"

皮卡德："我母亲的生下来心脏就不好。"

叔叔："皮卡德……你……晚回来了一步……"

皮卡德吃了一惊。

叔叔："当你被大海啸吞没的时候，姐姐她，突然……你不在了这件事对她来说是个很大的打击。"

皮卡德使劲摇头，他不能接受这个事实，确实，本来自己就已经没有父亲了，现在母亲也去世了，这怎能不让人崩溃。我平静地看着皮卡德，没有说一句安慰的话。

叔叔："直到最后姐姐都在祈祷，希望你平安无事。姐姐她可能是代替你死了吧，姐姐就是那样的人……"

皮卡德悲痛："母亲，现在在哪……"

叔叔："已经葬在墓地里了，你看到墓碑上的名字就……"

皮卡德立即冲出门去。

斯库雷特："怎么办，加鲁西亚？我们要追上去吗？"

我："算了，让他一个人静一静。"

"等一下。"正要出门叔叔叫住了我们。

我："什么事？"

叔叔："如果你们要去追皮卡德，那就稍等一下。现在，就让他……珍惜与母亲告别的一刻吧。"

我笑了笑："请你放心，我知道该怎么做的。"

叔叔："对了，你们到这里来是为了炼金术吧？"

我："你怎么知道？"

叔叔："因为是皮卡德带回来的人，我想一定是那样的。不过请保密，我听到了国王下达给他的使命。就算他没遇到海啸他还是会离开雷姆利亚的……这就是他的命运吧。"

我睁大了眼睛。

叔叔："你，难道……还不知道这件事？"
我摇了摇头。
叔叔："为什么皮卡德那家伙不对你们说呢……如果不是孔撒巴特大人和孔格雷斯那帮人反对，皮卡德老早就出去了，皮卡德会带回怎样的消息呢……但不管怎么样，关于这件事我只知道你们起很重要的作用。"
我："这个……"
叔叔："加鲁西亚，你，难道……没有问吗？不会吧。"
我："问了。"
叔叔："你说你问了，但看你的表情好像不知道呀。不过更具体的情况我也不是很清楚，啊，在皮卡德和失去母亲这件事做斗争的时候你不就有时间了。现在我写封信，给伦巴就可以了……伦巴住在塔里一般都不出门的，不过信还是应该收得到的。"
叔叔马上写了封信让信鸽给送去。
一出门往右走走到那个关着门的塔，我敲了敲门，但没反应。突然，从塔顶传来一个声音。
"你们是皮卡德的同伴吧？"是伦巴，"那扇门已经坏了，门上面的那扇窗户我已经打开了，抱歉，你们从那里进来吧。"
我汗，进个塔还要用精神力！
爬进塔往下走，我们来到了伦巴的书房。
伦巴："你们是从外面很远的地方来的人吧，咦，皮卡德不在，怎么回事？"
西芭："他母亲去世了，他到母亲的墓那去了。"
伦巴露出悲伤的表情："是吗，我本来非常爱他妈妈的，真是可怜……"
唉，中年男的悲哀。
伦巴："就算皮卡德不在我还是要给你们说。"
"你们到这儿一定与复活炼金术有关吧？"
我："明人面前不说暗话，是的。"
伦巴："是吗，那皮卡德真是立了一大功呀。"
斯库雷特不解"海德罗王托付给皮卡德的使命到底是什么？"
伦巴："难道你们没听皮卡德说吗？"
我们点头。
伦巴："这……是真的？"
我们再点头。
伦巴："那么，你们……与炼金术一点关系都没有？"
嘉斯敏："为了救回被北方火之一族捉去的父母，我们要点燃灯塔的火。"
伦巴吃惊："啊，我听海德罗王说了，水之灯塔和地之灯塔都是你们点燃的？！"
我们点了点头。
伦巴："北方火之一族，与我们无关哪……"看到斯库雷特，"对了，老大爷，你和他们旅行的理由应该不同吧。"
西芭："斯库雷特是为了巴比才加入我们的。"
伦巴："巴比？我知道一个叫巴比的男人……"
斯库雷特："伦巴先生，我所知道的巴比跟你知道的是一个人。"
伦巴："是吗，那个家伙还活着呀。"
斯库雷特："你这么说就错了。"
伦巴："错了？什么意思？"
斯库雷特："应该说'之前还活着'才对。"
伦巴："你的意思是说巴比已经死了？"
斯库雷特："长寿药已经没了，巴比大人的生命也走到了尽头。"
伦巴："终于，在这个岛外知道我的人一个都没了……"
嘉斯敏小心翼翼地问："你，是那个盗贼伦巴？"
伦巴："那都是很久以前的事了，怎么，有什么事？"
嘉斯敏："那知道你的人应该还有呀。"
伦巴："你这是什么意思？"
嘉斯敏："有一个村叫伦巴，那里有个叫东巴的人，你知道吧？"
伦巴："啊，那是我建的村子，那个人是我儿子。"
斯库雷特："现在是你的孙子多东帕在掌管那个村子。"
伦巴："掌管？这可是我不想听到的话。"
嘉斯敏："正如伦巴先生你想的那样，多东帕是个很坏的盗贼，大家都不知道该怎么办。"
伦巴听了很生气："东巴在干什么！如果那家伙再坚持一点就不会弄成那个样子了。"
斯库雷特苦笑："伦巴先生，你以为东巴有多少岁了？"
伦巴不解。
斯库雷特："东巴已经跟我一样，是个老头了！"
西芭："如果你不原谅他就去惩罚他呀。"
伦巴："说是这么说……"
嘉斯敏提醒我："好像我们来这不是为了谈这个的吧。"
我这才回过神来，啊，确实不是。
伦巴："啊，确实如此，我们赶快进入正题吧。"
斯库雷特："不过在说之前我要先说明一点，没关系吧，加鲁西亚。"
我点头，西芭和嘉斯敏不解。
斯库雷特："这之前我都没说，其实我们点燃灯塔还有其他的原因。"
西芭和嘉斯敏对看一眼。
西芭："怎么回事？"
斯库雷特"我们点燃灯塔并不只是为了加鲁西亚的父母……"
嘉斯敏："为什么你现在才说？"
斯库雷特"因为我感到这件事与我们来雷姆利亚有很大的关系……"
伦巴不解。
斯库雷特："我是奉巴比大人的命令才研究炼金术的，但我觉得有点奇怪。"
西芭："这就是你曾说的'到了雷姆利亚才告所你们'的事？"
斯库雷特："不错。在很久很久以前，就是存在炼金

术的时候，像雷姆利亚这样的文明在世界上非常多，但就在炼金术被封印的同时，那些文明基本上都开始衰败了，据我推测这与炼金术被封印有很大的关系。”

嘉斯敏：“你想对我们说的就是这样吧。”

西芭：“嗯……斯库雷特你来雷姆利亚就是为了确认这件事？”

嘉斯敏：“如果这是真的话，那该怎么办呢？”

伦巴：“如果你说的是真的话，那这个世界不是要毁灭了？是这样吧，斯库雷特！”

我们吃了一惊。

伦巴：“看来你们不是听皮卡德说的，那应该是斯库雷特你自己的真实想法了。”

斯库雷特：“这是什么意思？”

伦巴：“海德罗王，还有我们……还有你，斯库雷特，我们的想法都是一样的。”

斯库雷特：“这是真的吗？”

伦巴：“本来，所谓文明就是使用以前的技术来进行发展，然后在建造好的基础之上又诞生了新的文明，这才是正确的文明发展……”

这确实是一个文明发展的必然过程。

伦巴：“但事实上是怎么样的……正如斯库雷特刚才所说的，大家将以前那高度发达的文明破坏了，你们想，以现在的世界文明程度，能重建那些巨大的遗迹吗？”

我们摇了摇头。

伦巴：“对，那是不可能的，而且我关于毁灭的预感还不止这些。”

这是什么意思？我们有点不解，但他看起来已经没有再继续讲下去的意思。

伦巴：“唉，算了，你们还是直接去问海德罗王吧，斯库雷特。”

斯库雷特：“那个……现在海德罗王正在会见孔撒巴特，如果不算好时间那……”

一听到孔撒巴特这名字伦巴就很气恼“孔撒巴特那个家伙，他还不明白这个世界就要毁灭了吗！为了和海德罗王见面我一定要跟他说一声，你们也来吧。啊，忘了，门已经坏了。”

突然伦巴运起气，大喝一声发出强大的力量将门撞开，我们都吓了一跳。

伦巴：“好了，海德罗城见。”说着马上离开。

西芭感叹：“虽然伦巴和巴比一样都是上年纪的人但精神力还这么厉害呀！”

嘉斯敏：“真是惊人的力量。”

斯库雷特：“我想知道刚才伦巴说到一半的话的后面部分！快走快走，到王城去！”

我们也跟着出去，来到王城内，我们终于见到了威严的海德罗王，他已经是个白胡子老头，真不知道他到底有多少岁了。

海德罗王对伦巴：“你说的那些战士好像来了。”

伦巴：“是的，陛下，请叫他们上前来吧。”

海德罗王：“不用叫他们了，伦巴，还是我们到他们那去吧。”

“为什么，海德罗，为什么要我们亲自去迎接。”海德罗王身旁的一个老人惊叫起来，看来这位应该是传说中的孔撒巴特了。

海德罗王：“并不是去迎接他们，孔撒巴特，只不过我有东西想让你们看才叫你们过去罢了。”

孔撒巴特：“不管你说什么我都不会过去的！”

顽固的老头，见一下未来的救世主不可以呀。

海德罗王：“那就随便你了。”对身旁伦巴和皮卡德，“我们走。”

海德罗王满脸微笑地走到我们面前，看到皮卡德我终于吁了一口气，看来他已经平静多了。

海德罗王：“我已经听说过你们事了，欢迎来到雷姆利亚。”

皮卡德开始作介绍：“从您的右边开始，是西芭、嘉斯敏、加鲁西亚、斯库雷特。”

伦巴：“那个叫斯库雷特的人已经把现在世界的文明告诉我了。”

海德罗王：“斯库雷特，你是个优秀的学者，而且学识相当渊博。”

斯库雷特：“您太夸奖我了。”

海德罗王：“你所想的都是正确的，现在世界已经一步步迈向灭亡。”

孔撒巴特：“这是谁决定的，海德罗，是你吗？虽然有几个世界文明完结了，雷姆利亚难道也会这样。”

海德罗王：“从很久以前开始，雷姆利亚的文明也在走向衰败，我也和许多学者一起研究了很久，最后得出了一个结论，我告诉皮卡德，希望他能帮我调查……”

孔撒巴特：“海德罗，果然你……在大海啸的掩护下让皮卡德走了。”

皮卡德摇了摇头：“不，我真的是被大海啸给卷走的。”

海德罗：“为了唤醒波赛东产生了大海啸，这一点你知道吗？如果当时知道会发生这样的事，那那个时候谁不会出海的。”

斯库雷特：“请问，您到底让皮卡德去调查什么呢？”

海德罗王打了一个响指，宫殿顿时暗了下来，地板上出现一个图形。

海德罗王：“这就是在大文明时代雷姆利亚和许多大陆进行商业贸易的地图。”

孔撒巴特感叹：“那是一个充满辉煌文明的，伟大的时代……”

然后海德罗王手又一挥，出现了一个地图。

海德罗王：“这是伦巴带回来的描绘世界的地图，是150多年前的世界。”

伦巴：“我为了画好这个地图，在全世界各地旅行，这幅地图相当正确。”

斯库雷特走上前惊讶：“这，这是……”

海德罗王：“明白了吧，斯库雷特。”

西芭问：“明白什么了，斯库雷特？”

斯库雷特：“如果我没看错的话，现在的世界大陆与大文明时代相比已经小了很多了。”

嘉斯敏吓一跳："不要胡说……"
伦巴："这可不是胡说。"
海德罗王："为了看得更明白，我把两幅地图交替放一下。"
随着两幅地图的交替放映果然看出小了很多。



斯库雷特："果然如此，与以前的地图相比，伦巴画的地图……面积要小得多。"
孔撒巴特："这一定是在说谎……"走到海德罗王面前，"你这样说谎有什么好处？"
海德罗王摇了摇头："我只是想让你们明白，并没想得什么好处，这一点你应该最清楚。"
孔撒巴特："但是，你这些话谁会相信呢。"
海德罗王再弹了一下手指，灯打开了。
海德罗王："那这样的话，你又相信的是什么呢？如果是雷姆利亚的地图，你会相信吗？"
孔撒巴特点了点头。
海德罗王："皮卡德，你已经调查了吧？"
皮卡德："和加鲁西亚他们穿越东海的时候已经调查清楚了。"
海德罗王："怎么样？"
皮卡德："与大文明时代的地图相比，伦巴所画的地图是很正确，但是……"
海德罗王："但是什么？"
皮卡德"现在这个世界与伦巴所画的地图相比更小了。"
孔撒巴特："这是怎么回事？"
斯库雷特突然说："时间停止了……"
大家都以惊异的眼光盯着斯库雷特。
斯库雷特："把这个维阿德世界看成一个生命，然后把元素看成这个生命不可缺少的养分，也许能讲明白。"
伦巴："斯库雷特说的和陛下说的一样。"
海德罗王："因为得不到营养，所以这个世界进入了冬眠状态，我是这么认为的。"
斯库雷特："当然了，不需要养分也是可以活下去的……"
海德罗王："但是，冬眠的话那不是跟停止自己的时间一样吗？"
斯库雷特苦笑"熊如果要冬眠的话只要等到第二年春天就会有新的养分……"
皮卡德："但是，如果春天不来的话，熊就会死的。"
伦巴："维阿德世界变小就是这么回事。"
孔撒巴特："为什么海德罗你们总要这么肯定地说呢，这个世界不是还活着吗？"
海德罗王："你想想，为什么现在波赛东苏醒了？"
孔撒巴特摇头："海德罗，难道你知道？"
海德罗王"那是因为元素的灯塔……加鲁西亚他们把水之灯塔和地之灯塔的火点燃了。"
孔撒巴特非常生气："什么！你们……你们知道将那东西复活有什么后果吗？"
我："知道。"
孔撒巴特："既然你知道那样做可能会毁灭这个世界，那为什么你们还要点燃灯塔的火呢？"怒视海德罗王，"海德罗，难道你……你想让他们把所有灯塔的火点燃？"
海德罗王："的确如此，孔撒巴特。确实，这个世界可能因为炼金术而被毁灭，但我也不能眼睁睁看着维阿德的时间停止毁灭这个世界吧。"
孔撒巴特退后了一步："你疯了，海德罗，什么叫可能？！你这样会让世界陷入危险之中的！为了那个目的，所以你要再次把皮卡德送出去吧。"
皮卡德："我会去的，孔撒巴特大人，对于加鲁西亚来说他需要我的力量。"
孔撒巴特："你去吧，皮卡德，但是你去了最后会被雷姆利亚流放的。"
众人汗。
孔撒巴特："你们知道了吧，你们没那种觉悟吧。我很不高兴，我回去了，海德罗。"走到一半还返回来说一句，"我衷心地希望你们走好，你们的企图，我决不会原谅的！"
哼，不管你怎么说我都不会改变我的初衷，不这么做我怎么OVER这款游戏呀。
斯库雷特："现在怎么办，海德罗陛下？"
海德罗王："我早就知道事情会演变成现在的情况，但我们不能这样傻傻地选择毁灭的道路。"看了我们一眼，"我希望你们点燃所有元素灯塔的火。"
西芭："我们也这么想，但我们出不了东海呀。"
海德罗王："呵呵，这个我已经听皮卡德说了。"海德罗王对伦巴点了下头，伦巴拿上来一个宝箱。



▲究极的精神入手。

伦巴："这是我还是盗贼的时候在一个遗迹中偶然发现的东西。"
海德罗王："这好像是被精力神封印的圣物。"
皮卡德："这东西有什么用呢？"
海德罗王："这是雷姆利亚人不能使用的精神。"对我，"听说加鲁西亚你们在收集各种各样的精神，是吧？"
斯库雷特："如果加上皮卡德的话我们已经将4种元素收集齐了"
海德罗王："那这样的话，这个东西上的精神你们应该可以使用了。"
伦巴："经海德罗陛下的鉴定，这是物品属于地之精神。"

海德罗王：“呵呵，如果我没搞错的话应该是……这应该是究级精神之一——グラインド（碾碎）。如果你记住了这个精神就没有什么坚硬的东西能阻挡你们的了。”

伦巴：“依靠这个‘碾碎’的精神，你们一定可以穿过西海，发现什么。”

海德罗王：“去吧，勇敢的能力者！用你们的手把所有的元素灯塔的火点燃吧！”

伦巴：“据说这个最强的精神只有王族才能继承……既然海德罗王把它给你们，证明他对你们抱有很大的期望。前面的路可能更加的困难，拜托了，加鲁西亚。”



▲在这里使用“大旋风”，然后对着女神像用“摇晃”，就会得到水精灵。

我郑重地点了一下头，皮卡德也回到队伍中。



▲在最北方的クエルド岛上可以找到水精灵。

就这样我们再次出航了，有了新的精神能力，我们就能够到更多的地方去了，大家都显得很兴奋。



▲赫斯贝利亚大陆西南方的小屋可以找到火精灵。

斯库雷特：“大家准备好了吗？”

我：“准备好了。”

斯库雷特：“好，我们出发！”

不过这个时候大家心中都存在着一个疑问……

西芭：“那个……皮卡德……”

皮卡德：“干嘛？”

西芭：“我有件事我想问你。”

皮卡德：“什么事？”

西芭：“你和我们看上去年龄差不多，但你的真实年龄到底几岁了？”

皮卡德：“这，这件事你就免了吧。”

嘉斯敏非常坚持：“这件事坚决不能免，如果你比我们年龄大很多的话，我们说话时就要注意了……”

斯库雷特：“对呀，对呀。”

皮卡德：“这件事你们不要太介意，就跟以前一样就行了。”

斯库雷特：“嗯……这绝对不行，你一定要告诉我们！”

皮卡德支支吾吾：“嗯……那个……还是算了吧。”

西芭：“不要吞吞吐吐的啦，快点说！”

皮卡德：“刚才还说要注意说话的口气，现在你就用命令的口气跟我说话了。”

嘉斯敏：“好了，好了，快点告诉我们你多少岁了。”

皮卡德：“唉——呀——，你们想知道我的年龄还不是为了好玩。”

西芭发出了诡异的笑声：“嘿嘿。”

嘉斯敏也一样：“呵呵。”

斯库雷特：“噢呵呵。”

皮卡德：“果然是那样，喂，加鲁西亚，你还是说几句话呀。”

回答无用，这种情况我最好保持沉默。

皮卡德：“啊，连加鲁西亚你也……真是的，我要生气了，我绝不会告诉你们！”

有了新的精神，我们终于可以打开因德拉大陆和冈德瓦纳大陆之间挡住路的那块大石了。使用“碾碎”打开通路，这下可以到西海去了。

我们下一个目的地是位于ヘスペリア大陆（海斯佩利亚大陆）上的シャーマン村（巫师村）。



▲在巫师村北边，一个被夹于两条河之间的森林内找到土精灵。

穿过巫师村西南的洞窟我终于来到了巫师村。

照惯例，我们去找村子的老大。

正要敲门有人从屋子里走了出来。

男人：“这是村长莫阿帕的屋，现在我要出去，让开，让开。”

我走下木梯。

莫阿帕：“你们这些家伙是什么人？还有，你们来巫师村到底有什么目的？！”

身旁的护卫：“巫师村的人是绝对不会原谅外面的人的。”

“马上给我滚出去，还有，不要再到这儿来了！”

莫阿帕：“如果你们有想说的，我可以听你们说一句，好，有话快说。”

我走上前。

莫阿帕：“怎么，如果没事，你们就马上从村子滚出去，莫阿帕很忙。”

这时西芭拿出了巫师之杖。

莫阿帕：“这，这是巫师之杖！”

护卫：“巫师之杖……不就是勇者纳巴赫的杖吗？”

“纳巴赫的杖不就是很久以前基亚拿的勇者耶古罗斯给他的杖吗？”

莫阿帕：“而且传说中纳巴赫说用这个杖可以换取基亚拿的一个宝物。”突然想到，“你们难道是来拿グラビ

ティのヒスト（重力之石）的？”

斯库雷特有点紧张：“应该是这样。”

莫阿帕走下来打量我们每个人：“不行，我不能把重力之石给你们！”

斯库雷特急得跳起来“为什么？我们把巫师之杖拿到这儿就是为了这个，为什么不行？”

莫阿帕：“纳巴赫对他们子孙说过，这个一定要把重力之石给基亚拿的勇者，但你们当中没有基亚拿族的人，所以不能给你们。”

西芭生气：“真是过分！我们好不容易才到这儿，绝不会就这样回去！”

嘉斯敏：“你刚才说因为我们不是基亚拿族的人，所以才不能把宝石给我们？”

皮卡德：“但是，我们确实带有耶古罗斯之石呀。”

斯库雷特：“就这样还不能把重力之石给我们？”

莫阿帕：“还是不能……”

护卫突然想到：“如果让他们去那儿也不行吗，莫阿帕？”

“就是据说只有耶古罗斯才能通过的‘考验之道’。”

“是不是那条沙子一下子就消失的路？”

“不错。”

莫阿帕对我们说：“如果说你们想得到耶古罗斯之石，那就要接受这个考验。如果你们有勇气的话就跟着我莫阿帕来吧！”

又是考验，难道就没什么新意点的东西？

西芭：“说是要给我们考验，自己却走得这么快。”

嘉斯敏：“到底是怎么一个测试呢？”

斯库雷特：“我知道你很在意，去看看不就知道了？加鲁西亚，我们去看看。”

来到考验地方，呵呵，原来是风之石呀，简单。

莫阿帕：“如果你们到这里是为了继承耶古罗斯之石，那就把那些沙吹开给我看看，这样才能说明你们是从基亚拿来的勇者。”

嘉斯敏：“加油啊，西芭。”

西芭：“包在我身上，嘉斯敏，这对我来说太简单了。”

西芭走到风石面前使用“旋风”，顷刻间刮起大风，将沙子全吹走了。

莫阿帕大吃一惊：“不敢相信！沙子一瞬间就消失了！”

护卫：“这不是传说，是真的呀！”

“那个女孩，确实是……确实是基亚拿的勇者啊！”

莫阿帕：“丫头……做到这件事的就是你吗？！”

听到别人叫自己丫头，西芭一脸不高兴，但她还是点了点头：“好了，跟约定好的一样，我把沙吹开了。”

皮卡德：“这下你应该把重力之石给我们了吧？”

莫阿帕摇头：“不行，现在还不能把宝石给你们。”

我就知道会发生这样的事。

嘉斯敏：“为什么不能把宝石给我们？”

莫阿帕“我有权利到测试的最后才会把你们想要的宝石给你们。”

斯库雷特：“你这么说，我们要拿到宝石还要做一些必须做的事情？”

莫阿帕：“你们必须赢得考验之道的战斗。”

护卫很吃惊：“莫阿帕，你要叫那个女孩去考验之道？”

“能作做到那件事的只有勇者呀。”

西芭已经不耐烦了：“勇者，勇者，如果我是勇者你该满意了吧？！”

莫阿帕：“从纳巴赫的时代开始，勇者必须是男性。”

西芭更生气了：“什么勇者非要是男人！那只不过是男人专横罢了！”

护卫：“不管是不是专横，规定就是规定。”

“基亚拿也应该是这样的，如果你有什么不满就找基亚拿的勇者耶古罗斯说去。”

说完三人就要走。

斯库雷特：“等一下，莫阿帕，你还是把考验之道的事说清楚吧。如果我们最后能赢得战斗，那我们就是可以媲美耶古罗斯和纳巴赫那样的勇者了。”

嘉斯敏：“对呀，不管是男的还是女的，只要证明自己有实力不就行了。”

皮卡德：“我们一定会证明给你看的。”

莫阿帕露出不不满的表情。

西芭：“你就那么怕我这个女孩成为勇者吗？”

莫阿帕摇了摇头。

护卫：“那你就让他们去考验之道吧。”

“我也不能容忍他们认为我们是胆小鬼。”

“是啊，我们应该让他们看看什么才是真正的勇者！”

“这帮家伙很烦哪，要让他们死心就让他们去吧。”

嘉斯敏略带讽刺口吻地说：“正如这些战士说的，我们可是很麻烦的哟。”

西芭：“是啊，如果想让我们这些外人赶快回去还是让我们去吧。”

莫阿帕：“那个……考验之道是很危险悬崖，而且到上面我们不得不战斗。就算我上去都要费些脑筋，你们我觉得可能不行，你还要去。”

我：“废话，我是主角我怕谁！”

莫阿帕好言相劝：“你们是做不到的，别回答得这么轻松。”

哼，我就是要做给你们这些狂妄的家伙看看！

走到两个洞口前，洞口前有两座鹰头图腾柱。

莫阿帕：“我先来说明一下。这就是考验之道，首先你们要选择道路。分成两队前进，进行残酷的战斗。以前纳巴赫和耶古罗斯都通过这个战斗，为了纪念他们造了这两个柱子，从那以后，这个战斗就成了决定巫师之长的仪式。”莫阿帕向两个护卫点头，两个护卫进行示范，“规则很简单，不过洞里满是陷阱，依靠基亚拿的力量排除这些陷阱朝前进。路上有4扇门，如果想打开就必须向宝箱里放入物品，这门是靠宝箱的重量来进行开关的，基本上如果不放进武器防具这些重的东西是打不开的。这样一来行动慢的战士就会处于不利的状态，因为要打开门所需要的重量就变成了以前的2倍，除了要放进宝箱的物品之外，可能还要放进自己的装备品才行。

4扇门都输了的话就会失去4样装备，这样更加地不利。"指着带有红色箭头的踏板。

"如果觉得自己不行了，想放弃站在那个踏板上就行了，这样战斗就会中止，如果你们认为是勇者的话最好就不要用那个。为了山顶上的战斗，考验之道上的赛跑就不要输了。怎么样，明白规则了吧？"

哼，这倒难度还难不到我。

莫阿帕："我想你们也知道了考验之道的危险了吧，你们还要去吗？"

我："老大，我觉得你很烦哪。"

莫阿帕："既然这样你还要干，我很高兴。左还是右，你选择吧。"

选左边比较有利。

随着一声令响，我飞奔出去，不出所料，我先到达山顶。



▲风精灵入手。

莫阿帕气喘吁吁地说："居然比我先到，看来我小看你了……但是，速度快并不代表战斗力强，最后一定是我莫阿帕胜利！一决胜负吧！"

哼，装备不齐还想跟我斗！门都没有！结果很简单——被我们打败。

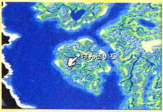
莫阿帕倒在地上："你们真的很强呀，那种力量……我承认你们是勇者了。"说着他站起来，"好，跟约定的一样，你们把巫师之杖给我们，我们把重力之石给你们。"

终于得到重力石了，装备后获得"グラビティ"（反重力）能力。


▲在这里使用挖掘得到土精灵。

莫阿帕："这样一来，我还是遵守了勇者纳巴赫和基亚拿的耶古罗斯所缔结的约定，莫阿帕很累了，我要回村休息。"

斯库雷特："大家都很累了，回村休息一下吧。"



▲在图中手指的地方随机遇到火精灵。

接下来要去的就是海斯佩利亚大陆下面的アテカ大陆（阿特卡大陆）了，注意要从海道上去。穿过阿特卡大陆海湾继续北上，途径ギアナ村（基亚拿村），村子里可以玩投骰子的迷你游戏。

出村后向北走，终于来到了"ジュピターのとうだい"（风之灯塔）。


▲按照图中的连接方式得到风精灵。

使用"大旋风"后向下前进，在十字形的地方站在正中使用"反重力"，很快又要使用"大旋风"。

我来到灯塔里的一个大厅，突然一个声音响起：

"持有星星的人啊，请站到那个台上，展示阿莫内的力量！"

当我站在石台上使用"反重力"后顿时周围发出亮光，整座灯塔的电流通了。

得到"あかいかぎ"（红色的钥匙），终于能打开那扇红色的门了。



▲终于见到罗宾却是这幅情景。

到顶上推下石台，让电流流向射箭的石像，石像射出箭使拖住灯塔的神像启动。

继续向上走，将天线推到洞里，连接好电流。回到大厅，利用"反重力"到达中间的光柱，这样就被传送上去了。

来到顶上，这次让右边的石像把箭射出去，这下完全解开封印了。

刚要到顶上我听见了熟悉的声音。

杰拉尔多："梅雅莉！"

梅雅莉："啊！"

看来他们遇到麻烦了。

突然一个熟悉的声音响起。

罗宾："梅雅莉！"

伊万："杰拉尔多！"

斯库雷特："那不是罗宾他们吗？！"

皮卡德："罗宾？加鲁西亚，是不是你那个好朋友？"

我："嗯。"

斯库雷特："是啊，罗宾他们……现在不管别人怎么想，我们始终是朋友。"

嘉斯敏面露愁容："但是，现在罗宾他们一定是为了阻止我们才到这儿来的。"

西芭："但是，刚才……好像是惨叫，他们一定遇到什么事情了。"

我赶紧跑过去，原来是嵌板塌了，梅雅莉摔在了地上，但杰拉尔多却单手抓住石板边缘掉在空中。

罗宾在上面也很焦急："抓紧呀，梅雅莉！加油，杰拉尔多！"

梅雅莉："我，我倒没关系，但杰拉尔多他……"转

身对杰拉尔多，“杰拉尔多，你一只手拉着没事吧？”
杰拉尔多：“这个嵌板落下的时候好像打到我的手腕了……现在已经麻了，不能动。”
梅雅莉急得要哭出来了：“都是因为我要掉下去的时候你要救我才弄成这样的，如果我不那样做……”
杰拉尔多：“梅雅莉，不是你的错，不要责怪自己。”
梅雅莉使劲拉但还是拉不上来：“不行呀，我……怎么拉也不不能把杰拉尔多拉上来，怎么办？罗宾，求你了，救救杰拉尔多！”
罗宾对伊万急道：“不好，快点，去救杰拉尔多。”
“不行。”突然阿加迪奥和卡斯特出现了。
伊万：“你们是谁？”
卡斯特：“我叫卡斯特。”
阿加迪奥：“我是阿加迪奥。”
罗宾生气地道：“好像你不希望我们去救掉下去的杰拉尔多呀，你们想怎么样？”
卡斯特哼了一声：“你们这帮家伙太碍眼了，所以，给我消失吧。”
伊万：“我们太碍眼了？你想干什么？”
阿加迪奥：“你们站在这里就是一种妨碍。”
罗宾和伊万对望一眼：“这种狗眼看人低的态度……你们是萨图罗斯的同伙吗？”
卡斯特：“好像你们还不完全是笨蛋嘛，不错，我们就是北方火之一族——普洛克斯族！”
伊万：“普洛克斯族？”
阿加迪奥：“你们不知道也是没办法的，那里基本上已经是个快灭亡的村子了。如果说为什么会变成那样的根本原因的话，就是所有的元素活动都停止了。”
罗宾：“那是怎么回事？我不明白你在说什么。”
卡斯特：“怎么回事你就不用管了，反正普洛克斯的力量马上就要恢复了。”
阿加迪奥：“当普洛克斯复苏的时候，维阿德的所有人都会臣服在我们脚下。”
伊万怒道：“我们决不会允许那种事发生！”
卡斯特：“哼哼，看吧，你们果然是碍眼的家伙。”
罗宾质问道：“这件事你们借助了加鲁西亚的力量吧？”
阿加迪奥：“加鲁西亚？其实我们也不知道他的目的是什么。”
卡斯特：“只要他们把风之灯塔的火点燃就行了。”
伊万：“那么请你们让开，我们要去阻止加鲁西亚。”
卡斯特和阿加迪奥摇了摇头。
伊万：“如果你们不让开，那我们就只好尽全力了。”
阿加迪奥：“哦？你们这帮家伙还敢向我们挑战？”
卡斯特：“你们想扔下同伴不管而先走吗？”
罗宾吃惊地看了梅雅莉和杰拉尔多一眼，然后对卡斯特：“果然，这些都是你们干的吧？”
阿加迪奥奸笑了一下。
伊万：“为什么你们要用这种卑鄙的手段？”
阿加迪奥：“如果真是你们打倒了萨图罗斯他们的话，那你们岂不是很棘手的敌人？”
卡斯特：“哼，如果你们四个人要挑战我们两个人的话，卑鄙的人不是你们吗？”
伊万怒斥道：“所以你们埋伏在这，让梅雅莉和杰拉尔多掉下去？”
阿加迪奥又诡笑一下：“如果你们也掉下去我们会更高兴，但……呵呵，我算错了一步。”
罗宾：“原来如此，看来这一战是在所难免了。”
卡斯特：“不错，你这种理解力很强的孩子我才喜欢。”
伊万有些担心罗宾：“但是二对二……那我们岂不是处于不利的局面？”
阿加迪奥：“哦？你这么想吗？”
卡斯特：“真对不起，我们这边还有个水之能力者。”但过了很一阵没反应。
卡斯特：“怎么回事，那家伙不在？”
阿加迪奥：“怎么啦，卡斯特？”
卡斯特：“阿历克斯那家伙不在！”
阿加迪奥：“什么！”
一听到这个名字罗宾和伊万惊呼：“阿历克斯！”
卡斯特忿忿地道：“那家伙不知什么时候逃了。”
阿加迪奥：“别管了，反正那家伙……利用完了就跟这些人一样，把他干掉！呵呵，那朵高傲的花就要被折断了，真是遗憾哪。”
卡斯特笑着对罗宾和伊万说：“好了，在这之前我们还是好好地教训一下这几个小子吧！”
两人说着就冲向了罗宾和伊万。
斯库雷特焦急地对我说：“不好了，加鲁西亚，罗宾他们中了埋伏和阿加迪奥他们打起来了！”
不用你说我也知道会去救他的，现在我的心情也很烦。
西芭：“梅雅莉和杰拉尔多不在，罗宾他们两个不知道行不行。”
皮卡德：“居然给罗宾他们设圈套，卡斯特他们太卑鄙了！”
嘉斯敏：“如果战斗中……杰拉尔多松手掉下去那就糟了。”
斯库雷特对我：“乘现在还来得及，我们赶快去救罗宾他们！”
事不宜迟，我赶紧冲向灯塔顶。
刚走到一半，突然一个声音响起。
“等一下！”
是阿历克斯！
阿历克斯：“你想去点灯塔的火吗？”
我：“废话！马上给我让开！”
阿历克斯：“呵呵，虽然是敌人，你还是很在意他们的嘛。罗宾他们掉进陷阱的时候我看见你们在对面看着，如果现在扔下罗宾他们不管的话一定会后悔……你就是这样的人，你不会像我这样能丢下任何事，所以你们还是赶快去救他们吧。”说着阿历克斯帮我们恢复好体力。
“这样就行了吧，现在还来得及，好了，快去吧！”
我没时间问他为什么这么做，也没时间说谢谢，立刻离开。
刚到上面就看见伊万体力不支被击倒在地，罗宾陷

入了更不利的局面。

伊万："罗宾，对不起，我，我不行了……"

罗宾看了一眼伊万："振作点，伊万！"

高手交战是不能有一丝疏忽的，阿加迪奥抓住了罗宾的这个破绽，"真是蠢货，居然在战斗的时候还看着同伴！"

阿加迪奥立刻突袭，他使出一条火焰巨龙将罗宾顶上天，罗宾狠狠地摔在了地上。

卡斯特："干得不错，阿加迪奥。"

不过阿加迪奥也累得够呛："真，真是危险哪……"

卡斯特看着倒在地上的罗宾："哼，为同伴分心被打中必杀一击，作为战士你真是失职呀。"

突然罗宾动了一下。

阿加迪奥有些吃惊："嗯？中了那么重的打击居然还活着！"

卡斯特："呵呵，现在我就让他们知道，其实刚才死了更好！"

卡斯特和阿加迪奥准备对罗宾作最后一击。

斯库雷特惊呼："不好，罗宾他……还好，还活着，现在还来得及，快，加鲁西亚！"

话音刚落我就飞身拦在卡斯特和阿加迪奥面前，还好赶上了。

阿加迪奥："这是什么意思，加鲁西亚？"

卡斯特："我们不过是想帮你们而已。"

阿加迪奥："听说地之灯塔点燃的时候大地发生了分离现象，不过这次应该不会了。"

卡斯特："为了点燃灯火我们专程来帮你们，你们想干什么？"

斯库雷特："我们会点燃灯火的。"

阿加迪奥："那还不快点！"

西芭："但我们不能置罗宾他们于不顾。"

卡斯特："这就说你们要背叛我们了？"

我："当然不是了。"

卡斯特："既然不想背叛我们，那为什么不让我们杀死他们？"

皮卡德怒道："如果是为了点燃灯塔，那现在已经够了。"

阿加迪奥："罗宾他们比想象的还要棘手，如果让他们活下去很危险的。"

卡斯特："即使没有那个水之能力者，这些家伙就够危险的了，现在必须打倒他们。"

嘉斯敏站到罗宾面前："我不会让你们那么做的，如果你们非要那么做的话，就打倒我们再说吧！"

斯库雷特："刚才的战斗你们也受了伤，你们不可能打倒加鲁西亚的，还是让步吧。"

一语中地。

卡斯特权衡利弊一番："看来只好这样了。"

阿加迪奥："不能让步，卡斯特！"

卡斯特："现在和加鲁西亚战斗的话只能屈死的，阿加迪奥。"

阿加迪奥："你真是冷静呀，卡斯特……"

卡斯特："才没有，我其实非常气愤。"

阿加迪奥："我们让步！这总行了吧。"

卡斯特："罗宾他们就交给你们处置了。"

我终于吁了口气，这才发现手上已满是汗水。

阿加迪奥："但你们也要马上把灯塔点燃，如何？"

我："好，没问题。"

阿加迪奥："但是如果说把杰拉尔多他们拉上来，你们就会点燃火，这个我们是不会相信的。"

斯库雷特拍了拍我的肩："你还是快去吧，加鲁西亚，杰拉尔多他们就靠我们来把他拉上来。"

卡斯特走上前："加鲁西亚，你们来的时候一定要把罗宾他们的火之星带来。"

斯库雷特："你们居然知道火之星的事……"

阿加迪奥："是听阿历克斯说的，你以为我们只是打倒罗宾这么简单吗？"

卡斯特威胁道："如果你们说不，我就要动手了！"

皮卡德气得想冲上去给他一拳。

阿加迪奥："你想妨碍我们吗，那么连你也……"

突然罗宾对我说："你拿去吧，加鲁西亚……现在我相信你，把火之星拿去。"

我接过罗宾递过来的火之星，向他笑了一下，放心，我的好朋友，我是不会让你死的。

卡斯特："这就对了，加鲁西亚，好了，赶快上去吧。"

说完我就跟着他们往上去。

皮卡德叫住我："等一下，加鲁西亚。"

我："什么事？"

皮卡德："我还是不能相信那些家伙，我跟你一起去。"

西芭："这倒是个好主意，如果有什么事情发生，有皮卡德在也有个照应。"

嘉斯敏："我们这边不用担心，哥哥还是和皮卡德去吧。"

斯库雷特："就照大家的意思去做吧，你们一起去。"

我来到了塔顶，可能是嫌我来晚了，卡斯特阴沉着一张脸。

卡斯特："真慢哪，加鲁西亚！"

阿加迪奥："好了，马上去灯塔点燃灯火吧！"

我走到灯台前，把风之星放进去，顿时风之灯塔发出耀眼的光，巨大的光柱冲向空中，将四周都映成了白色。

皮卡德感叹道："我听说过会发生这种情况，但，想不到有这么厉害！"

火已经点燃了，我们正要走，卡斯特和阿加迪奥拦住了我们。

皮卡德皱起了眉头："我们已经把灯塔的火点燃了，让我们过去。"

阿加迪奥："你们已经违抗了我们的命令。"

卡斯特："我们已经不能再相信你了。"

阿加迪奥："风之灯塔的火已经点燃了，你们的作用也结束了。"

皮卡德不禁打了个冷战。

卡斯特："你们肯定在想，不是还有火之灯塔吗？"

我："不错。"

卡斯特："那我就告诉你，火之灯塔在普洛克斯呀。"

突然她一把抢走我手上装元素之星的袋子。

皮卡德："啊，你干什么！"

我正要上前被阿加迪奥拦住。

卡斯特："这下你们真的没用了。"

皮卡德看着我："我们，没用了……"

阿加迪奥："也就是说，我们得到火之星后就不需要你们了。"

卡斯特："你明白这个意思吧？"

我："可恶……"

卡斯特："不错，加鲁西亚，那就是让你们去死！"

皮卡德："那么，加鲁西亚的父母呢？"

阿加迪奥："我们可是遵守诺言的，等4座灯塔的火点燃后，会还的。"

卡斯特："虽然你们是背叛者，但我们是不会做什么过分的事的。"

阿加迪奥："但是，如果你们死了……有谁去普洛克斯接他们呢？"

卡斯特："他们会在被冰覆盖的普洛克斯生活，一直到死。"

阿加迪奥："这下你们放心了吧，好了，毫无牵挂地去死吧！"

这两个家伙可比我以前遇到的那些家伙强大多了，我渐渐地处于下风。

正在这个时候。

"哥哥！"嘉斯敏跑上了塔顶。

嘉斯敏："我想你们怎么还没回来，就来看看，怎么？发生什么事了？这是……"

皮卡德："这些家伙说已经不需要我们了……"

卡斯特："可恶，没想到加鲁西亚的妹妹会到这里来，阿加迪奥！"

阿加迪奥："管她来不来，卡斯特，现在战斗已经不能停了，就这样打倒他们！"

嘉斯敏："我也要战斗，哥哥！"

随着嘉斯敏的加入，战况渐入佳境。

"嘉斯敏！"连西芭也来了，"我就是觉得奇怪才来的，想不到真的在战斗。"

嘉斯敏："来得正是时候，西芭。"

卡斯特："那帮家伙的同伴又增加了，怎么办，阿加迪奥？"

阿加迪奥："现在慌已经没用了，卡斯特。上吧，打倒这些家伙！"

西芭："罗宾他们已经得救了，放心作战吧！"

一听到罗宾他们没事，我更放心了，放手一搏吧！

战斗终于取得了胜利。

皮卡德长长地呼了口气："终于把这些家伙打倒了。"

嘉斯敏已经气喘吁吁："他们真的很厉害呀。"

西芭："这两个人怎么办？"

阿加迪奥："你给我们最后一击就是了。"

卡斯特："不过这样一来，加上萨图罗斯，连我们也回不去了，你的父母……"

嘉斯敏："我就不信，如果你们不回去我们的父母会被杀掉。"

阿加迪奥："所以说我叫你杀死我们哪。"

卡斯特："怎么了，还不动手？"

我："放心，我不会杀死你们的。"

阿历克斯突然出现："不错，你不能杀死他们，加鲁西亚。"

嘉斯敏吃惊："阿历克斯，你什么时候……"

阿历克斯走上前来"如果不是因为卡斯特的话故弄玄虚……你们所做的努力就白费了。对吧，加鲁西亚……如果你真的那样做，罗宾也很痛心的。"

阿历克斯走到卡斯特和阿加迪奥面前运起精神力为两人疗伤。

西芭："你干什么，阿历克斯？"

经过阿历克斯的精神力的治疗，两人站起来。

阿历克斯："好了，你们两个没事了。"

嘉斯敏紧张："你在干什么！如果他们恢复体力的话，我们又要开战了！"

阿历克斯："不用担心，这两个人只剩下走路的力气了。"

皮卡德还是担心："即使那样他们也……"

阿历克斯："就算你们不杀他们，但让他们躺在这儿也不妥，对吧？"

阿加迪奥："听口气你好像不想和我们合作呀。"

卡斯特："如果那样的话，我们也不会向你道谢的。"

阿历克斯笑："当然了，卡斯特，你不用道谢。"

斯库雷特走了上来。

斯库雷特："加鲁西亚，你们怎么了？"

卡斯特和阿加迪奥有些吃惊。

阿历克斯："在罗宾他们来之前我们还是走吧。"

西芭："罗宾他们正上来，我们怎么下去？"

阿历克斯："这个不用你担心，灯塔有电梯的。灯塔一旦点燃，它就会启动了。"

说完和卡斯特以及阿加迪奥跳上电梯，不过那两个人看上去居然还生龙活虎。

斯库雷特："怎么，你们原来没事了？"

原来是罗宾他们上来了。

罗宾："加鲁西亚，嘉斯敏……"罗宾看到我们不知说什么才好。

嘉斯敏："罗宾，杰拉尔多……"我们也是一样。

杰拉尔多："可恶，那帮家伙，居然让他们逃了！"

罗宾："你能给我一个解释吗，加鲁西亚？这到底是怎么回事？"

斯库雷特："听我说，罗宾，这里面有很复杂的原因……"

杰拉尔多毫不客气："复杂的原因？这是怎么回事，斯库雷特？"

伊万急忙来打圆场："大家都很累了，不要吵了。"

罗宾厉声："你想说什么，伊万？"

伊万吓了一跳："没，没什么……我只是……我只是想回到基亚拿村再说这件事……"

斯库雷特："好主意，伊万，我同意。"

我："我没意见。"

罗宾："好吧，加鲁西亚……回到基亚拿村再问你详细情况。我们先走，你们可不要逃了。"

说着离开。

我们回到了基亚拿村，来到罗宾所在的屋子。

罗宾："我很高兴你能遵守约定，加鲁西亚。"

杰拉尔多已急不可耐："好，现在马上给我解释清楚吧。"

嘉斯敏："虽说要解释，但我们到底给罗宾他们说什么才好呢……"

西芭："虽说加鲁西亚他们在回避罗宾，不过他并不想交战。"

梅雅莉："这个我们知道，你们在风之灯塔里救了我们。"

伊万："罗宾一直在担心嘉斯敏你们的安危，但你们一直回避……"

皮卡德："那是因为怕与罗宾见面后要开战，我们就是为了避免这个才回避的。"

罗宾不耐烦地说："这个我今天已经知道了，我想你们解释一下之前你们所做的一切。"

斯库雷特："加鲁西亚所做的事对于海迪亚村来说是背叛，所以他才回避罗宾……他为了不牵连嘉斯敏和我所以甘愿被别人误会是坏人。"

杰拉尔多："对海迪亚的背叛？这是什么意思？"

斯库雷特："偷走元素之星，点燃灯塔，这难道不是背叛？"

梅雅莉摇头："那个是萨图罗斯他们的目的。"

伊万："你们为什么那么做……有必要帮助他们吗？"

嘉斯敏："因为我们要救我们的父母。"

杰拉尔多吃惊："嘉斯敏的父母，不是3年前，在那个暴风雨的夜晚……"

斯库雷特："那场暴风雨其实是萨图罗斯他们引起的。"

嘉斯敏："那天晚上，杰拉尔多你们不是和谁战斗，被打败了吗？那就是萨图罗斯他们。"

斯库雷特："那是因为他们没解开太阳神殿的谜，而呼唤出暴风雨来泄愤，他们和罗宾他们战斗纯粹是想挑衅。"

嘉斯敏："那个时候哥哥应该被大岩石压住，但他还活着，我都吓了一跳。"

斯库雷特："其实，没有一个人在那个岩石下，都被萨图罗斯他们救了。"

罗宾："原来如此，所以……"

伊万忽然想到："刚才斯库雷特说……谁也没被压在岩石下，被救了，对吧？"

梅雅莉恍然大悟："那个时候岩石下的应该是加鲁西亚的父母和……罗宾的父亲吧？！"

罗宾："真，真的吗？"

斯库雷特："对呀，德利也应该活着。"

梅雅莉："那为什么不借助大家的力量去救他们呢？"

伊万："你想过没有，那个时候根本就没什么战斗力，那是不可行的。"

斯库雷特："但是，我们点燃灯塔是另有原因的。"

罗宾看向斯库雷特。

斯库雷特："如果不点燃灯塔的火，这个世界，维阿德就有可能毁灭。"

罗宾："维阿德会毁灭？这是为什么？"

皮卡德："雷姆利亚的海德罗王说了，因为元素活动的停止，这个世界正在逐渐缩小。"

罗宾他们露出吃惊的表情。

西芭："这个世界会变成满是遗迹，文明发展也将停止，大家都要灭亡！"

梅雅莉："那是因为元素灯塔的火没有点燃的原因吗？"

斯库雷特："根据我的研究，那种可能性很高。"

杰拉尔多："但不是说，如果灯塔点燃的话，世界也会毁灭吗？"

斯库雷特："有那个可能，也可能不会，但是，如果灯塔不点燃这世界就真的毁了。"

罗宾："等到这个世界自然毁灭，还是人为让它毁灭，你的意思就是二选一了？"

斯库雷特："并不是这么肯定，如果是阻止这个世界自然地毁灭，那是相当困难的；但如果是有人想让世界毁灭，那我们还可以去阻止这个人。"

杰拉尔多："加鲁西亚，你是知道这件事才帮那帮家伙的吧？"

我："不错。"

杰拉尔多："我有些明白了……你……真的很聪明。"

我轻笑一下："哪里。"

罗宾："如果真是那样，你应该早说呀。"

斯库雷特："这是不行的，罗宾，这样会破坏海迪亚村世传的规定的。"

"但是，听了你们刚才的话，你们不得不去了？"突然一个女性走了进来。

梅雅莉惊呼："哈摩大师！"

哈摩："大家好。"

罗宾他们向哈摩点头。

斯库雷特问："罗宾，这位是……你们认识？"

罗宾："在穿越拉玛干沙漠时，我们留宿的那座寺庙的……"

哈摩："我是阿内莫内的哈摩。"

我们吃了一惊。

哈摩："我继承了阿内莫内的力量，出生在基亚拿。"

杰拉尔多："我们第一次来这个村，听说伊万就是在这里出生的。"

梅雅莉忽然想到："我们从村民那听到，伊万还有个姐姐。"

西芭："难道你就是他姐姐……"

哈摩笑了一下："那就是我啦。"

姐姐……伊万简直不敢相信自己的眼睛，为什么以前见面的时候没说呢？她还传给自己"透视"呀。伊万正要上前叫一声姐姐，但被哈摩拦住了。

哈摩摇了摇头："现在不行，伊万……快没时间了。"

“因为已经有3座灯塔被点燃，元素之间的平衡已经开始变糟了。因为风的力量，已经刮起了强风，北方已处于寒冷之中。如果不赶快点燃火之灯塔，维阿德世界就有可能毁在寒冷里了。”

嘉斯敏：“但是，阿加迪奥他们不是说会点燃火之灯塔的火吗？”

哈摩：“可能，但靠那些人的力量是点不燃火之灯塔的。”

皮卡德：“那是为什么？”

哈摩：“我可不期望是以恐怖、强大的力量把灯塔点燃的，所以你们要齐心合力，敢于面对那邪恶的力量，这样才能达到目的。”

斯库雷特：“那岂不是很糟？我们赶快出发！”

哈摩：“我就知道你们会那么说的，为了到火之灯塔，我送你们一样礼物。我先走一步，请你们跟着到海湾来。”



▲在对着枯树使用“力量”得到火精灵。

说完哈摩离开。

嘉斯敏不知道该以什么表情来面对杰拉尔多：“我们什么也没说就离开村子，让你们担心了，对不起……”

罗宾、杰拉尔多：“没关系。”

嘉斯敏：“这些我们终于可以一起旅行了。”

西芭：“嘉斯敏，从现在开始我们将面对更厉害的敌人，呵呵，你还满不在乎嘛。”

梅雅莉：“虽然西芭说的不错，但我现在很放心。”

皮卡德：“我也一样呀，梅雅莉，我们成为了同伴，我更有信心了。”

杰拉尔多：“以后再也不会与加鲁西亚战斗就行了，我很高兴。”

罗宾：“既然我们的敌人已经不是加鲁西亚他们了，那我们就毫不犹豫给那些家伙一个迎头痛击！”

嘉斯敏：“太好了，哥哥！”

我点了点头，我其实非常高兴，但我并没有表露出来，也许我的性格就是这样的吧，但是我真很高兴……

斯库雷特：“事情终于真相大白了，太好了，加鲁西亚。好了，哈摩大师还等着呢，我们还是赶快去海港吧。”

我来到港口哈摩大师已经站在船前了。

哈摩：“我等着你呢，加鲁西亚，看看你们的船。”

顺着哈摩的手指的方向看去，天哪，我的船居然装上了翅膀！

哈摩：“我给你们的船装上了翅膀，这样地上就没什么东西能阻止得了你们了。但是，这艘船能飞，并不只是靠翅膀的力量。虽说这对翅膀对船的起飞确实有帮助，但让船飞起来的还是靠精神力的力量。能够飞到什么程度就要看你们的精神力了，对了，你们旅行的途中应该路过了巫师村吧，你们在那得到的精神力对这艘船的起飞有相当大的用处，好，使用‘反重力’的力量，让这艘船飞起来吧！不过一开始不要想这船能飞多高多远。”

我：“为什么？”

哈摩：“本来飞起来就已经很困难了，而且这又是第一次起飞，可能有点……但是，为了达到目的这已经足够了，好，充满信心，出发！我会看着大家，看你们驾驶船飞向天空。”

正当我要上船，突然有人叫，一个村民跑了上来。

村民：“等一下！”

我：“什么事？”

村民：“我还有东西没有交给那个叫罗宾的战士哪，是从哈麦特那里得到的。”

哈摩一拍脑门：“啊，差点忘了，这是他给你们的礼物，快收下吧。”

呵呵，哈摩大师还是这样健忘，上次差点没教伊万“透视”，还好这次不过是一样打造道具的材料。

我运用起“反重力”终于让船起飞了。（按B键）

伊万异常兴奋：“成功了！船终于飞起来了！”

杰拉尔多：“虽说船飞起来了，但还是太低了。”

梅雅莉：“哈摩大师不是说过吗，没有熟练操纵‘反重力’前，不会飞很高的吗？”

罗宾：“没关系，只要能走就行了。”

嘉斯敏：“怎么啦，西芭？看起来怎么没精神？”

西芭：“在开始旅行的时候我不是说过吗，我和嘉斯敏你们一起旅行是有理由的。”

斯库雷特：“哦，对对对，你说过，你现在要告诉我们？”

西芭沉默了。

嘉斯敏：“你还是沉默，算了，你不想说就不要勉强自己啦。”

西芭：“本来我认为我到了风之灯塔就会知道到我到底是什么人了……”

罗宾突然想起：“对了，不是说西芭是从空中来到拉里贝罗的吗？”

西芭：“我自己在什么地方出生，为什么会被送到一个陌生的地方……”

皮卡德：“因为你知道加鲁西亚他们要去点燃灯塔的火，要到风之灯塔来，所以……”

梅雅莉：“最后，关于西芭的事，还是没弄清……”

伊万：“对不起，西芭，我们没有考虑到你的心情，对不起。”

杰拉尔多：“怎么啦，怎么啦，怎么大家都变得没精打采的。西芭，你懂事的时候，不是就知道是拉里贝罗的吉尔吉思抚养你，关怀你的吗？”

西芭：“是这样的……但……”

杰拉尔多：“那把自己当成吉尔吉思的孩子不就得了。”

嘉斯敏：“杰拉尔多，你还是稍微注意点，你的话太粗鲁了。”

梅雅莉：“是啊，这种事对女孩子来说是很重要的。”

杰拉尔多：“是，是吗……如果是我，我就觉得没什么。”

斯库雷特：“西芭，其是我……我和你很像呀。”

西芭：“嗯？”

斯库雷特：“不过准确地说还是有点不同。”斯库雷特看向远方，“其实我是在一个很贫穷的村子里出生的，那时候很可怜，我记得……在巴比大人收留的时候我才4岁，巴比大人听说我虽然小，但是很聪明……”



▲使用“举重”再使用“大旋风”得到土精灵。

罗宾：“巴比为了把斯库雷特你培养成一个学者，所以才把你带到特雷比去的吧。”

斯库雷特：“那时我根本就不知道父母的温暖。”



▲使用“举重”拦住水精灵的去路。

西芭：“我有拉里贝罗的父亲疼爱我，那我岂不是很幸福了？”

斯库雷特：“可能吧……”



▲巫师村比赛的地方利用反重力、举重、透视，得到风精灵。

西芭：“谢谢你，斯库雷特……我现在已经没事了。”

斯库雷特：“那就好，我们还是前进吧，出发，加鲁西亚！”

我对着斯库雷特笑了笑。



▲在火之岩内部可以找到火精灵。

由于有罗宾他们加入，就有了新的精神，以前走不到的地方就可以去了。

好，为了得到火的力量我们来到了“マグマのロック”（火之岩）。

来到火之岩，但正面是进不去的，只有从上面过了，对着石像使用“爆发”，然后站在石像头上就能往上前进。

在“マグマストーン”（火石）那里，对着右边的石像用“爆发”。

最后来到火之岩内部，嘉斯敏学会“プロミネンス”（红炎）。

使用“红炎”拿到上面那块发光的“マグマボール”。

我们继续驶船前进，来到了位于安哥拉西部的ロット村（罗特村）。



▲强逼轰开后可以找到风精灵。

咦？有大炮，好我来试试。于是我就把刚得到的“マグマボール”放了进去，我点燃引线，只听一声巨响，墙壁被打了大洞，把旁边站着人吓个半死。

“大家没受伤吧？”

“没有，不过这大炮的声音可真够大的。”

“喂，你，你居然弄出那么大的声音，你太过分了！”

没办法，我要发展剧情，不得不这么做，SORRY。

他同伴拍了拍他的肩：“喂，你看！你看我干嘛，不是看我，看那堵墙！”

“啊，墙，墙壁！”

“啊，墙没了？！”

“喂，你，你用什么方法把墙轰开的？”

“这件事就先别管了，这下我们可以挖墙那边的土了。”

“是啊，是啊。”

“好，这门炮就归你了。”

我汗。

“对了，你好像是坐船来到，好，我们帮你把炮安到船上。”

这时我的第一反应就是：我真像海盗……

船装上大炮，太棒了！我向北方前进，在大西海北边的海上遗迹前我看到一堵巨大的冰墙挡住了我们的去路。

嘉斯敏：“斯库雷特，快看，有冰壁！”

斯库雷特：“没关系，嘉斯敏，我们不是才从罗合村拿到大炮了吗？”



▲先把精灵推到雪堆，再使用挖掘。

西芭：“是啊，那种冰壁，用大炮一轰，一定轰得稀巴烂。”

我驾船驶到冰壁前。

皮卡德：“就在这开炮吧，很安全。”

斯库雷特：“火球发射！”

一声巨响，冰壁被炸了个粉碎。

嘉斯敏：“干得好，哥哥！”

西芭：“Let’s go！”

北方完全就是一个冰雪的世界，连河都已经结冰了。白雪皑皑，非常漂亮。

我终于来到了普洛克斯村。

我来到村子上方的小屋，突然看见一名少女站在门

口，过了一阵一名青年从屋里走出来。

青年："果然不在……"

少女："那就怪了，我在村子里找，也没找到。"

青年："听说今天谁也没看到他们的踪影。"

少女："难道，他们去灯塔了……"

青年："他们不可能去灯塔吧。"

少女："这倒是……"

青年面露难色："这下麻烦了，这下不能完成皮尤鲁的命令了……"

少女："是啊本来说加鲁西亚回来了就把那些海迪亚的人还给他的。"

我来到屋里，果然没人，看来卡斯特他们真的去火之灯塔了。

我赶紧向上面跑去，但那里已聚集了很多人，中间那名威严的中年男性就是村长皮尤鲁了。

皮尤鲁："我们已经不能再等阿加迪奥他们了，如果再等下去雪会下得更大，风会刮得更强，这样我们就不能接近灯塔了。我现在要去灯塔，谁愿意和我一起去？"

战士："皮尤鲁，我反对你去灯塔。如果你发生什么事，那就没有人能指挥这个村子了。"

青年："所以请你让我们去灯塔！"

皮尤鲁："就算卡斯特他们也有可能不行，更何况你们这些见习战士，我是不会让你们去的。"

青年："确实，我们的力量不能和阿加迪奥和卡斯特相比，但我们现在也不能放任不管。"

"现在萨图罗斯和阿加迪奥他们不在，请您把这件事交给我们去办吧！"

长老："你们是不行的……"

皮尤鲁："既然长老这么说，你们也明白吧。"

长老："你也一样，皮尤鲁。"

皮尤鲁也很吃惊。

长老："既然阿加迪奥他们都做不了，你的力量还远远没达到战士的水平，那怎么行呢？"

皮尤鲁："你在说什么，长老，如果现在袖手旁观，整个普洛克斯村就完了。"

长老："看来没办法了……我不希望有无谓的牺牲者出现。"

皮尤鲁："我们现在只能等奇迹的出现了。"

我毅然走上前。

长老："啊，是你，加鲁西亚！"

皮尤鲁："加鲁西亚，我已经听说你回来了，看来你又变强壮了。"

长老看了看我旁边的罗宾斯库雷特"看来你带回了新的同伴。"

斯库雷特："我是斯库雷特。"

罗宾："罗宾。"

长老："罗宾……难道是……"

皮尤鲁："难道是阿加迪奥他们所说的，打倒萨图罗斯他们的战士？"

罗宾马上摆出战斗姿势。

斯库雷特："住手，罗宾！"对长老，："听我说，长老……罗宾打倒萨图罗斯他们是事出有因的。"

"萨图罗斯和梅娜蒂让海迪亚村陷入暴风雨中，还偷了村子的宝石。因此罗宾才到处找他，并将他打倒，这又能怪谁呢？"

罗宾苦笑道："其实我们并不想要他们的命，那个时候，如果他们不掉进喷火口就不会死了……"

一名战士："梅娜蒂和萨图罗斯是堂堂正正地战斗的吗？"

罗宾点了点头。

见习战士："因为对手是他们两个人，我想你们如果不尽全力也是不可能打败他们的吧。"

罗宾又点了点头。

战士："你也是堂堂正正地决胜负的吧？"

罗宾："不错。"

"只不过是抱有不同的使命，而不得不作战吧。"

"如果我是你，也一定会战斗的……虽然会被击败。"

"你可是比梅娜蒂他们更厉害的人哪，应该挺起胸膛！"

长老："对于他们的死，我也感到很悲痛……不过，这也是没办法的。"

皮尤鲁："现在我们就不管这些了，为了保护维阿德，我们要齐心协力！"

斯库雷特："刚才我们听说卡斯特他们去灯塔了，现在都还没回来？"

长老："不错，大地陷落已经迫在眉睫，不能袖手旁观了。"

罗宾："看来火之灯塔又是个危险的地方。"

皮尤鲁："在普洛克斯的战士中，能够登上那个灯塔的人也寥寥可数。"

斯库雷特："也就是说，只有像萨图罗斯和阿加迪奥他们那样的最强者才能登上去了？"

长老："真是遗憾，现在还没有谁能上去。"

罗宾："我们也不行吗？"

我："肯定不是。"

罗宾："呵呵，加鲁西亚，果然你也是这么想的。"

斯库雷特："对呀，想想我们也登上3座灯塔了，这次的火之灯塔我们一定能爬上去！"

皮尤鲁："嗯，如果是加鲁西亚的话，我就放心了，命运就交在你手上了。"

长老："这种事求也求不来，拜托了，请你们一定要点燃灯塔的火呀。"

斯库雷特："目标就是火之灯塔，走吧，加鲁西亚，罗宾！"



▲在这里使用"碾碎"，然后到下面有裂痕的冰块处用"爆发"。

我："Let's go！"

皮尤鲁："不过有一点我希望你们记住，要点燃灯塔的火，必须要有火之星。"

长老："对呀，那颗宝石在卡斯特他们手上

啊。”

皮尤鲁：“所以，你们一定要找到卡斯特，拿回火之星。”

长老：“总之拜托你们了，维阿德的一切，就关系在你们身上了。”

离开村子向北走，来到了火之灯塔，虽说是火之灯塔，但这里因为风雪的原因却非常寒冷，到处都是冰柱。

当我来到一个有巨大龙头的大厅时，一个声音响起。



▲移动龙石像得到水精灵。

“没有星星的人哪，你们是没有资格爬上天空的，快滚回去！”

向里面前进，在喷火龙头的地方，使用“移动”移动最左边的龙石像堵住火焰。



▲终于拿到火精灵。

从冰面上滑过后，在火台前使用“操纵火焰”将火引到龙头上。

利用“捶击”锤下冰柱，躲过龙头的喷火，继续前进。

继续前进，得到“テレポートのラピス”装备后得到“テレポート”的能力，马上在精神力阵上使用吧。

在第二次用“爆发”打开的房间中，先使用“透视”，再使用“传送”。

我来到一个房间，发现有两只被冰封住的龙，我好奇地打开了冰，不过这两个家伙丝毫不领情，没办法，只好干掉他们了。

当我们打倒那两条龙时，龙居然变成了人形。

我：“什么？居然是卡斯特和阿加迪奥。”

阿加迪奥：“为什么，我……我会在这？对了，我是要点燃火才到火之灯塔来的……”

卡斯特：“但是灯塔被冰封住了，为了到顶上，我们不得不在灯塔里转，不行，不快一点的话，普洛克斯会灭亡的……”

阿加迪奥：“不行啦，我站不起来了，身体已经……”

卡斯特：“不行了，好冷……可恶，本来火之一族的人是非常耐寒的。”

阿加迪奥：“我也一样，卡斯特……可能我们会就这样地死去吧……”

卡斯特：“可能吧，像睡着一样，这样的死也许会好一样……”

阿加迪奥：“死吗……啊，我想起来了，那家伙说过，如果再向前走就会没命的。”

卡斯特：“那家伙……我想起来了……我被那家伙的独眼看了一下就失去意识了。”

阿加迪奥：“对了，在我微薄的意识中隐约记得我们和加鲁西亚他们在战斗。”

卡斯特：“是啊……是梦？还是幻觉？”

突然阿加迪奥注意到了我。

阿加迪奥：“站在那儿的是加鲁西亚吗？”

我：“是的。”

阿加迪奥“居然在这种时候见面了……看来我的命运还没有抛弃我……我有一事相求，加鲁西亚，请你把灯塔点燃。”

卡斯特：“正如你看见的，我们已经连站起来的力气都没有了，所以，请你……”

阿加迪奥：“如果需要火之星的话……在我这儿，你们拿去吧。”说着拿出了火之星。

卡斯特：“如果在我还有一口气的时候能看到灯塔的火点燃，我死而无憾。”

阿加迪奥：“拜托了。”

当我拿起火之星时，那个神秘的声音又响起来。

“持有星星人哪，请用心听着，如果想到达天空，那就把星星给我。”

我走到龙头像面前使用“ミスリルのふくろ”，一瞬间灯塔里的冰都融化了，出现居然是滚烫的岩浆。

回到第一次听到那个诡异声音的龙头处，那个声音再次响起。

“持有星星的人哪，请用心听着。如果想到天空去，在 4 个魂里点燃生命之火。”

这时出现了“人”、“鸟”、“鱼”、“龙” 4 个房间，我进去点燃了 4 盏灯，当我回到那个大厅，那个声音又响起。


▲注意：这个地方是沙地，用“钻沙”吧。

“具有资格的人哪，去吧，如升龙一般，飞向天空吧！”

龙头像喷出了火焰，出现了一个传送阵。

我终于来到火之灯塔的最高处，雪花打在我们的脸上我们丝毫也感觉不到寒冷，有点激动，我明显地感觉到罗宾的手在颤抖，不用紧张，现在我们是同伴，我们是最强的！

“终于来了，背叛我们的战士。”

杰拉尔多：“谁？刚才是谁在说话？”

梅雅莉：“风雪太大了，听不清楚。”

西芭：“真是奇怪，只能听见声音，但看不到人影。”

皮卡德：“加鲁西亚，趁还没有人来妨碍我们之前，赶快把火之星扔到灯塔的火口里！”

我点了点头，当我要上前把火之星扔进火口时，我被一股力量推了回来。

谜之声：“无论如何你们都要点燃火之灯塔的火吗？”

罗宾：“你是谁？！”



▲命运之火已经点燃，迎接最终决战的到来吧。

谜之声："你忘了吗？罗宾，还有杰拉尔多……"

罗宾和杰拉尔多还是不解。

伊万："好像说话的人认识罗宾和杰拉尔多你们呀，你们不记得了？"

罗宾和杰拉尔多摇了摇头。

谜之声："那，最好你们想起来。"

突然斯库雷特惊叫起来："什么？！那是……"

杰拉尔多："那是……独眼神！"

斯库雷特："真的是独眼神……他能叫出罗宾你们的名字，难道他认识你们？"

嘉斯敏："仔细想一下，在阿鲁法，我们走了之后发生了什么，我们完全不知道。"

罗宾："因为元素之星被偷走，阿鲁法山即将爆发的时候，是他阻止了那场灾难。"

伊万："但是阿鲁法山确实发生了大爆发呀？"

杰拉尔德："我们在喷火的时候就在山里面，想逃也逃不了。"

罗宾："独眼神为了救我们阻止了火山的喷发，还改变了岩浆的流向。"

梅雅莉："真不敢相信他能做那样的事。"

杰拉尔多："虽说不敢相信，但这是事实。"

皮卡德："能够做那样的事，那独眼神不是跟神一样？"

独眼神飞到罗宾背后："确实，那个时候我救了你们，还命令你们去拿回4颗宝石。"罗宾吓了一跳，"但你们违背了这个使命，为什么你们要点燃灯塔？"

嘉斯敏："如果独眼神不点燃灯塔的话，普洛克斯会毁灭的，难道你没看到吗？"

独眼神："这不过是普洛克斯一族自己招来的灾难罢了。"

西芭："所以你就叫我们放弃？那是不行的，你不是神吗？"

独眼神："普洛克斯的人既然犯了错，他们就应该为此得到应有的惩罚，他们不得不赎这个罪。"

罗宾："点燃元素灯塔是为了拯救普洛克斯，难道这也是罪吗？"

梅雅莉："如果不点燃灯塔的话，世界就会被卷入大地陷落之中呀！"

皮卡德："为了不让自己毁灭而尽自己的全力，难道这个也不能原谅吗？"

西芭："而且，他们说大地陷落已经在逐渐扩大了……"

嘉斯敏："如果放任大地陷落不管的话，那……那维阿德也会陷入其中的！"

西芭："明明知道世界已经处于崩坏的边缘，难道还不能解放元素的力量吗？"

独眼神："看来你们知道了不该知道的事……"

斯库雷特："独眼神，难道你……难道你眼看世界要毁灭了，都要保护这个灯塔吗？"

独眼神并没有回答。

斯库雷特："如果维阿德毁灭了，那你的存在不是也没有价值了？"

独眼神还是没有回答。

嘉斯敏："怎么了？为什么你不回答？"

独眼神终于开口了："如果炼金术被解放了，那这个维阿德还是会毁灭的。"

这次斯库雷特生气了："我们大家会齐心协力，不会把炼金术用在不好的地方。"

独眼神："没用的，为了支配这个世界，一定会有纷争的。"忽然，独眼神使用精神力，"哼，果然是这样……"

斯库雷特不解："怎么了？"

独眼神："那个正在爬阿鲁法山的水之能力者是你们的同伴吗？……他的名字……是阿历克斯，听到这个名字你们想起什么了吗？"

嘉斯敏："阿历克斯？那个人为什么……"

独眼神："因为他知道，当4个灯塔的火点燃的时候，发出的光一定会集中到太阳神殿去的。"

斯库雷特："光会集中到一起？这是什么意思？"

独眼神："当光集中的那一瞬间……阿鲁法山的太阳神殿就会迎来'黄金太阳'的现象。"

斯库雷特："'黄金太阳'的现象？那到底是什么？还有，阿历克斯的目的是……"

独眼神："所谓黄金太阳，就是4条光束交织在一起，注入阿鲁法山时发出像黄金一样的光，这种现象。"

伊万："难道那是……究级的炼金术？"

独眼神："……"

斯库雷特："难道就是那个光制造了贤者之石？"

独眼神："这次的事情可能也是他安排好了的。"

皮卡德："阿历克斯计划的？他想获得永恒的生命还是支配一切的力量？"

杰拉尔多："阿历克斯，那个混蛋……居然利用了全部人，我决不原谅他！"

梅雅莉："那个人居然这么做……即使我和他是同一族的人，我也感到羞愧。"

罗宾："但即使是那样，我们也不会停止点燃灯塔的计划。"罗宾看着我，"对吧，加鲁西亚？如果现在停止的话，普洛克斯就完了。"

我坚定地点了点头。

西芭："对，我们一定要点燃灯塔，至于阿历克斯，那就交给独眼神你去做吧。"

但独眼神还是没让步："不行！对于地上的人，我是决不会出手帮忙的！"

西芭苦笑一下。

嘉斯敏："你说不会出手相助……也就是说我们点燃灯塔你也会当没看见了？"

伊万："这倒不错呀，嘉斯敏，如果真是那样，独眼神就不会出手阻止我们了。"

杰拉尔多："可恶，虽然我对这些事是按阿历克斯的想法发展感到气愤，但现在是以点燃灯塔为优先。"

罗宾："加鲁西亚，不用担心，你赶快把火之星扔到灯塔里去吧！"

我："好。"

但我刚要走到等台前，独眼神又用他的力量把我打了回来。

皮卡德质问道："独眼神，你不是说过不会干涉我们的行动的吗？"

独眼神："确实，我说过不会对你们的行动有所阻碍。但是，如果发生奇迹，你们就不可能点燃灯塔了，怎么样？"

皮卡德："奇迹……会是怎样的奇迹呢？"

独眼神："如果你们能战胜这个'奇迹'，那么就让你们点燃灯塔。"

斯库雷特对大家："独眼神好像要做什么了，大家小心！"



果然，独眼神居然召唤出一头三头龙！

西芭："是三头龙，难道所谓'奇迹'就是这个？"

皮卡德平静地说："最后还是要靠战斗来开拓自己的未来，如果是那样的话，我们开始战斗吧！"

到这个时候杰拉尔多还是充满了信心："可能独眼神还不知道我们已经打败了两头龙了吧。"

梅雅莉握紧了手中的法杖："就算是三头龙，现在也已经阻止不了我们了。"

伊万整理了一下披风："大家开始作战，为了我们的未来！"

我们八人把三头龙团团围住。

斯库雷特："我们已经击败两条龙了，这一次是三头龙吗……"，斯库雷特忽然看出了什么端倪，因为之前打倒的卡斯特和阿加迪奥就变身成了龙，难道这次……"不要，加鲁西亚！你和这条龙战斗的话……"

杰拉尔多："太晚了，斯库雷特，现在我们已经不能停手了。"

斯库雷特急道："住手，加鲁西亚！"

但已经晚了。我们开始和三头龙交手。

三头龙的进攻相当犀利，甚至还有让我方精灵全部处于 STANDBY 的技，不愧是最终战！

但当我们击倒三头龙时，它居然变成了人！

伊万简直不敢相信自己的眼睛："我们打倒的是……人类……"

斯库雷特："所以叫你们住手的……只有那条龙你们是不可以打倒的……"

杰拉尔多这才想起"好像在战斗前斯库雷特说过不要和这条龙战斗的话……"

梅雅莉："不要和这条龙战斗？斯库雷特，难道你……你知道什么了吗？"

斯库雷特叹了口气："这只不过是独眼神的圈套罢了……"

伊万："独眼神的圈套？这到底怎么回事？"

斯库雷特："独眼神可能知道他阻止不了我们，所以才做了这么残忍的事……"

罗宾急问："斯库雷特，你到底想说什么？我一点都不明白。"

嘉斯敏对西芭："西芭，总之我们先确认一下那些人是谁再说。"

斯库雷特急道"不要！不要看！看了只会叫人更伤心。"

西芭："说什么呀，斯库雷特，现在我们看到的……"

但嘉斯敏看到地上躺着的人时，不敢相信自己的眼睛，她希望这不是真的，她希望刚才根本没有战斗过，她的全身在颤抖。

西芭："怎么啦，嘉斯敏？"

嘉斯敏声音已经变了调："不会的……不会的……"

"唔……"地上躺着的男人呻吟了一声。

罗宾："啊……"

梅雅莉："怎么啦，罗宾？"

男人："唔……"

杰拉尔多大叫起来："啊，罗宾，我……我认识这个男人，他不是你父亲吗？"

西芭也吃了一惊："那剩下的两位，难道是……"

嘉斯敏："爸爸……妈妈……"

皮卡德对梅雅莉急道："我去救加鲁西亚的父母，梅雅莉你去救罗宾的父亲，快！"

两人急忙使出恢复精神力。

斯库雷特也非常自责："如果我早点……如果我早点发现就好了……"

但过了一阵皮卡德和梅雅莉停止使用精神力。

西芭急道："怎么啦，皮卡德？你停止使用精神力的话，嘉斯敏的父母会……"

伊万："梅雅莉也加油啊，我知道你很辛苦，但这是救人的性命呀。"

梅雅莉："不行了，伊万，我已经没有精神了……"

皮卡德："我也一样呀，西芭，而且只是使用精神也是不行的……"

嘉斯敏已经失去理智："你说什么！你的意思是说我父母已经不行了吗？"

皮卡德为难："不，不是那样的，我没那么想……"

嘉斯敏已经要哭了："自从那个暴风雨的夜晚以来……终于见面了，但……但一句话也没说就……"

西芭看着嘉斯敏不知道该怎么来安慰她："嘉斯敏……"

嘉斯敏："讨厌，不要……起来呀，妈妈，是我，嘉斯敏呀，请不要死啊……"

斯库雷特："嘉斯敏，可能你要作好最坏的打算。能够让人变成龙的样子，使用龙的力量，这不是一般的力量。"

嘉斯敏："斯库雷特，你想说什么？"

斯库雷特："你爸爸和妈妈在变成龙战斗时，已经将生存的力量用光了。"

嘉斯敏喃喃地说："已经没生存的力量了……"

斯库雷特："可能，就算他们赢得了战斗的胜利，我想也不会活很久了。你也不要太自责了……"

杰拉尔对着天空破口大骂："喂，独眼的家伙，你给我出来！你这个卑鄙的家伙！你居然让嘉斯敏的父母变成龙跟我们战斗。"

西芭也很生气："杰拉尔多说得没错，和自己的父母战斗，这太过分了！"

皮卡德："独眼神，可能你不知道，但你……你知道吗？当孩子知道是在和自己的父母战斗的时候，那种心情是何等的痛苦，你真是太残忍了！"

罗宾："算了……是因为我们先反抗了，所以他才让我们的父母跟我们战斗的……"

看着自己的妹妹爬在父母身上，我不知道说什么好，我已经麻木了。

罗宾继续说道："我们是为了拯救这个世界才违反独眼神的，所以，我想父亲他一定会原谅我的。你也这么想吧，加鲁西亚？"

我沉默了一阵，然后缓缓地点了点头。

嘉斯敏终于笑了："对呀，哥哥，罗宾，我们可是为了维阿德才这么拼命战斗的。"

杰拉尔多："不错，现在我们还可以救普洛克斯。"

西芭："用这 3 人的生命，拯救了更多的人……"

伊万："德利先生用他们的生命换取了维阿德所有的人的命。"

皮卡德："我真的不敢相信靠我们的力量拯救了这个世界。"

梅雅莉："如果我们点燃灯塔的火招致什么灾难的话，我也不会后悔的。"

斯库雷特："没有时间了，快，立刻使用火之星，现在正是点燃灯台的时候！"

我慎重地把火之星投进了灯塔，顿时一道光柱升起，它被分开了。

梅雅莉几乎要哭："灯塔灯火，点燃了……"

伊万："回想我们的旅行，本来是为了不让灯塔的火点燃的。"

西芭："我也是一开始作为人质开始这趟旅行的。"

皮卡德："那个时候，如果不是遇到大海啸，我也不会站在这了。"

杰拉尔多："为了点燃这个火，不知道有多少人失去了生命……"

嘉斯敏看着躺在地上的父母："爸爸，妈妈，维阿德得救了。"

突然一个声音想起。

小男孩："啊，真的？我能听到声音了。"

小女孩："嗯，真的，确实听到了。"

罗宾："是谁？你们在哪儿？"

"唉？这里是伊美儿……水之灯塔的山脚。"

梅雅莉："啊，你，难道是……"

突然在梅雅莉的眼前出现了一幕情景，一个小男孩和一个小女孩正在水之灯塔下。是伊美儿村的小孩。

小男孩听到梅雅莉的声音："这个声音……是梅雅莉！是梅雅莉吧？！"

梅雅莉："果然是你们！"

小女孩："真的！是我们呀，能够听到梅雅莉的声音真是太高兴了！"

不过旁边的老人却觉得很奇怪："这两个孩子，到底在说什么呀？"

"不知道，还是快出去吧。真是淘气，唉，伤脑筋的小孩。"

梅雅莉："为什么你们的声音能传过来呢？"

小男孩："我也不知道，那个东西告诉我，如果到这儿来就能和梅雅莉说话了。"

梅雅莉："那个东西？是什么？"

小女孩："我们在睡觉的时候，突然出现在我们梦中，叫我们到灯塔来。"

梅雅莉："到灯塔？为什么？"

小男孩："他说自己很忙，叫我告诉你们大家。"

梅雅莉："告诉我们？什么东西？"

小男孩："马上从所有灯塔的附近离开。"

梅雅莉："唉？离开灯塔？"

小男孩："他还说，也要赶快离开阿鲁法山。"

杰拉尔多："哎呀，你还是快说是谁！"

小女孩："哼，怎么这么粗鲁，我才不会告诉这种家伙。"

梅雅莉："不要这样，求你们了，告诉我们是谁？"

小男孩："嗯……他只有一只眼睛……让人不舒服的一个像岩石的东西。"

西芭："那个……是独眼神！独眼神他到底要干什么？"

梅雅莉摇了摇头。

斯库雷特恍然大悟的样子："啊，原来如此……"

众人的目光都集中在斯库雷特身上。

斯库雷特："独眼神不是说过吗，当 4 个灯塔的火点燃的时候，会发生'黄金太阳'的现象吗？"

我们点了点头。

斯库雷特继续："这可能是件危险的事情，所以要离开灯塔和阿鲁法山到安全的地方去。"

皮卡德："所以，独眼神就到所有人的梦中告诉大家，赶快避难？"

杰拉尔多："哼，让别人的父母变成龙跟人战斗，他还会那么好心？"

这时突然传来哈摩大师的声音："那个人也许应该经历过即使做了，也没能实现的事吧……"

一听是哈摩的声音，伊万："啊，哈摩……姐姐……"

罗宾："哈摩大师，你也……"

哈摩："不错，我也是因为在梦中听到他的话，才到风之灯塔去的。看来你们终于完成使命了，但是遇到这样的事……大家都很痛苦吧。"

嘉斯敏："哈摩大师，我的爸爸妈妈……"

哈摩："嘉斯敏呀，你真是可怜，但是，对于你的父母，你现在还不能放弃。"



嘉斯敏瞪大了眼睛："那是什么意思？"

哈摩："虽然不知道他到底是什么样子……但我能感受到，独眼神其实拥有一颗火热的心。"

杰拉尔多："哼，那家伙把罗宾他们父母变成龙，还跟我们战斗，那也是出于好意？"

哈摩："想一想，如果他真是那样的话，就不会出现在我们梦里了。"

杰拉尔多："啊，确实……这到底是为什么呢？"

哈摩："现在说这种话简直是浪费时间，你们还是……"

斯库雷特："对呀，独眼神说过灯塔有危险，那我们得赶快离开了。"

哈摩："我也要离开这了，希望大家能平安从灯塔上下来。"

说完，声音消失了。

斯库雷特："好了，大家赶快从灯塔上撤离！"

嘉斯敏："爸爸妈妈他们怎么办？"

罗宾："虽说要赶快，但我不能扔下父亲不管。"

皮卡德："我了解你的心情，但是，这样就跑不快了。"

伊万："加鲁西亚，你来作决定吧，带不带他们走？"

我坚定地说："背上他们！"

这时，火红的灯火已经变成了金黄色。

杰拉尔多："不好了，独眼神所说的'黄金太阳'开始了！"

皮卡德："灯塔火口发出的光带已经延伸到火之星那里去了。"

西芭："到底会发生什么呢……"

斯库雷特："4个灯塔的火点燃了，炼金术的力量，终于解放了！"

梅雅莉："大家赶紧带上罗宾他们的父母赶快离开！"

突然杰拉尔多大叫一声："放手，别抓我手腕！"

罗宾："开什么玩笑，杰拉尔多，谁也没拉你手腕！"

杰拉尔多："我没开玩笑，确实，我……"

梅雅莉突然叫起来："啊，快看！"

皮卡德："啊，加鲁西亚的父亲他们……"

嘉斯敏激动得扑了上去："爸爸，妈妈！"

伊万："这是怎么回事？"

斯库雷特："先别管这些了，赶快背上他们，马上离开！"

想不到身为主角的我居然逃得这么狼狈，唉……

我好不容易逃到了普洛克斯村。

长老非常感激我们："真是非常感谢，加鲁西亚，罗宾，斯库雷特。你们帮我们点燃了火之灯塔，这也阻止了大地陷落的扩大。"

我和罗宾相视一笑。

罗宾："维阿德能得救，真是太好了。"

皮尤鲁："为了点燃灯塔你们受了那么多苦，我真的不知道该怎么感谢你们才好。"

斯库雷特："难道你们没想到点燃灯塔之后会发生那样的事？"

妇女："那美丽的光带出现的时候，我们……我们并不知道你们受了那么多苦。"

罗宾苦笑一下："你不知道，背着父亲他们快速从灯塔上下来有多辛苦。"

斯库雷特："如果大家不竭尽全力，可能都不会得救。"

小男孩："我也看见那条光带了。"

斯库雷特："呵呵，如果不仔细看看那个盛大的场面，一定会很后悔。"

长老："作为一个同是研究炼金术的人，我很理解你的心情。"

罗宾："我们也看见蓝色、紫色、红色的光朝东南方去了。"

妇女："听说那是你们的故乡，海迪亚村的所在地，没错吧？"

罗宾点了点头："不错，听独眼神说，那条光要去的地方，就在阿鲁法山和海迪亚。"

长老："这么说，那黄金的……像太阳一般的光辉，也会到海迪亚……"

斯库雷特："毫无疑问，那就是发生在阿鲁法山上的'黄金太阳'现象。"

皮尤鲁："据说黄金太阳是在制造贤者之石时产生出来的光……嗯……"



斯库雷特："既然这里有这样的传说，难道你不想知道得更多吗？"

长老："那光已经产生了，那里会发生什么事，光是想一下都觉得可怕。"

罗宾："大家都很担心，所以我们想回海迪亚一趟。"

皮尤鲁："难道，就没有办法阻止那件事吗……"

长老："本来我想让你们在普洛克斯村好好休息，这样一来可能不行了。"

罗宾对我："如果有机会我们一定会来普洛克斯的，对吧，加鲁西亚？"

长老："请你们记住被你们拯救的村庄，一定要到普洛克斯来呀。"

斯库雷特苦着一张脸说："那个时候可能我都不在这个世界上了。"

皮尤鲁笑着鼓励他："不要说那种伤感的话，你一定会长寿的。"

斯库雷特对我："OK，我们也要出发了。"

罗宾："嗯，斯库雷特，如果我们不赶快过去，他们一定会发生大骚动。"

长老："对了，好像你们的父母在即将死去的时候又恢复意识了。"

皮尤鲁："居然能发生那样的事，真是不敢相信。"

斯库雷特耸了耸肩："我也不是很清楚，不过我确信是灯塔火的力量救了他们的命。"

我、罗宾、长老、皮尤鲁："嗯？"

斯库雷特："当灯塔上光带出现的时候，灯塔上到处弥漫着火的能量，我认为就是那个能量把他们从死亡边上拉了回来，简直是奇迹！"

长老："他们作为能力者，都是具有精神素质的人，应该能被那种力量所救。"

不过这个时候等在外面的嘉斯敏已经很不耐烦了。

嘉斯敏："哥哥，罗宾，还没好吗？大家都等得不耐烦了！"

斯库雷特："糟了，是嘉斯敏，我们回去太晚了，她生气了。"

罗宾："那我们就赶快过去吧。"

再不过去那个小家伙一定会杀了我的。



罗宾对门外大喊："马上就来，你在村子的入口等着就行了。"

嘉斯敏："真的？如果再让我们等我决不轻饶！"

罗宾："好，走吧。"

斯库雷特瘪了瘪嘴："不然那小丫头又要骂了。"

皮尤鲁："保重。"

长老："我们一定不会忘记你的恩情。"

我们急忙跑到村口，果然嘉斯敏一看到我们马上就是一顿臭骂。

嘉斯敏："哥哥，你也太慢了，妈妈爸爸他们都等得不耐烦了。"

母亲："呵呵，没那回事，你还是好好地和普洛克斯的人道别吧。"

父亲："是啊，加鲁西亚，我和你母亲都受到了皮尤鲁的照顾的呀。"

嘉斯敏小嘴一撅："不要说！如果哥哥他们去道别又要等很长时间了。"

我汗，你以为你哥是长舌妇吗？

西芭笑了笑："嘉斯敏，你已经完全恢复精神啦。"

皮卡德："呵呵，灯塔一战之后还哭丧个脸，现在却……"

嘉斯敏："我什么时候哭丧了脸啦？"

梅雅莉："女孩子都这样啦，自己的父母要死的时候都会变成爱哭鬼。"

母亲："唉？你哭了，嘉斯敏？"

嘉斯敏："我说过我没哭！"



杰拉尔多看不惯了："啊，果然还是家庭的感觉好啊……可恶，我也想现在就能看到我的家人！"

伊万："我希望海迪亚什么事也没发生，大家的朋友、家人都平安无事。"

罗宾："海迪亚会怎么样呢……我们还是赶快回去吧，我想见到我母亲。"

罗宾的父亲德利："基妮一定会没事的，我相信……"

但罗宾还是有点担心："不过我最后一次见到她时，她的身体好像很差呀……即使没受到灯塔的光伤害，她也……"

德利："不会的，罗宾，基妮一定没事！她一定很精神，在等待我们回去。"

罗宾看着父亲的眼睛，点了点头。

斯库雷特："让你们久等，现在我们向海迪亚出发吧！出了普洛克斯我就乘船直飞海迪亚！"

母亲："终于要坐那个装有翅膀的船了，呵呵，我很期待。"

父亲："我都不记得到普洛克斯时的情形了，这次是第一次坐船旅行呢。"

德利："听说船很摇晃，不会晕船吧……"

斯库雷特："放心，我们所乘的古代文明船非常地舒适。"

罗宾："在抵达海迪亚之前，一定是个热闹的旅行。"

我笑了一下："呵呵，一定是。"

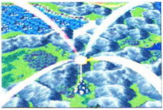
罗宾："回想那时从海迪亚出发时的心情，真的不敢相信。"

嘉斯敏不耐烦到极点："如果你再罗罗嗦嗦，又要晚一点出发了，好啦，老哥，出发出发！"

我回望了一眼普洛克斯。

斯库雷特："很舍不得是吧，罗宾，加鲁西亚？"

我："嗯，有点。"



斯库雷特："回想这之前的经历，我也一样……"

罗宾："海迪亚会像普洛克斯这样没事吧……"

斯库雷特："那个……就有点难了……"

杰拉尔多急了："我的父亲母亲，会怎么样呢……"

斯库雷特："你父母都在那吗？"

嘉斯敏郑重地问："斯库雷特，请你回答我，我们的海迪亚村已经没有了吗？"

斯库雷特摇了摇头："这个我也不知道。"
杰拉尔多："说谎！斯库雷特你一定认为海迪亚已经不在了吧！"
斯库雷特低下了头："可能……"
罗宾："也就是说，我们即使回到海迪亚也没什么意义了……"
斯库雷特这生气了："罗宾，你真的这么想？你呢？加鲁西亚，你也一样吗？"
我坚定地回答："不！"
斯库雷特笑了："你想起来了呀，加鲁西亚，那个时候罗宾他们发生的事。"
杰拉尔多："那个时候的事？"
斯库雷特："不错，杰拉尔多，当我们点燃灯塔后哈摩大人所说的话。"
嘉斯敏："以及水之灯塔的那些小孩子说的话。"
罗宾："离开灯塔……那……"
斯库雷特："不错，那是独眼神为了叫大家赶快避难而在梦中所说的话。"
杰拉尔多："这又有什么？"
你真笨！
斯库雷特："你还不明白吗？杰拉尔多？"
杰拉尔多摇了摇头。
斯库雷特："也就是说，即使海迪亚不在了，但海迪亚的人一定得救了。"
嘉斯敏恍然大悟："对呀，海迪亚的人不会和村子一起毁灭的。"
杰拉尔多："啊，对呀，父母他们一定还活着！"
你现在才想起来？笨！
罗宾："我都完全忘记那时的话了。"
嘉斯敏："杰拉尔多，那把刚才的话告诉大家吧。"说着和杰拉尔多跑开了。
斯库雷特："好啦，走了，再不走就追不上了。"
斯库雷特刚要走，罗宾叫住了他。
罗宾："斯库雷特……为什么独眼神要把父亲他们变成龙跟我们战斗呢？那个时候我父亲他们几乎就要死了，为什么他还……"



斯库雷特："如果那样，会导致他们死亡，对吧？"
我："嗯。"
斯库雷特："但却演变成让他们活了下来，为什么要那么做呢……我也不知道。被称为神的东西的想法，是很难搞清楚的。"
罗宾奇道："连斯库雷特都不明白吗？"
斯库雷特："我知道一件事，是不是独眼神在考验我们……"
罗宾和我对望一眼："考验我？"
斯库雷特笑了笑："从现在开始你们就去寻找那个答案吧。我们使用炼金术，会对这个世界带来灾难，还是繁荣呢……到那个时候我们一定会想，这个最初的考验，我们合格了。"忽然他向后一看嘉斯敏他们已经走得没影了，"不好，大家都走那么远了！快点，不追上大家我就会被撇下了！我绝对不想走着回海迪亚，如果你们两个也不想那样的话，就跟我来吧。"



"よし，出发吧，罗宾，加鲁西亚！"

尾声

正在爬阿鲁法山的阿历克斯看着远处金黄色的光："黄金太阳……究级的炼金术现象开始了吗……等一下，等一下，我还没到阿鲁法山山顶呢！"

黄金太阳现象终于发生了，地、水、风、火，四大元素的光束都集中在了阿鲁法山，把山映成了金黄色，对了，不仅是山，连天空都映成了金黄色。不知道以后会发生什么样的事，希望是……

阿历克斯沐浴在这金黄色的光芒下，觉得自己的力量逐渐变强。
阿历克斯："终于……我……得到永恒的生命和所有的力量了！终于，我可以自由地使用自然的力量了！"
阿历克斯双手举向空中："暴风雨啊，来吧！刮向这个阿鲁法山吧！"
但是，什么事也没发生？
阿历克斯觉得奇怪："怪了，我确实……我确实得到所有的力量了呀，为什么暴风雨还……"
突然，独眼神出现在了阿历克斯的面前。
阿历克斯："谁？"
独眼神："我，独眼神。"
阿历克斯吃了一惊："海迪亚之神，独眼神……"
独眼神："你想拥有全部力量？"
阿历克斯怒道："我现在已经拥有全部力量了。"



独眼神："不过是接近那种力量而已。"
阿历克斯："接近那种力量？那是什么力量……"
独眼神："只能是永远地接近，比现在你的力量强一点的精神力。"
阿历克斯："如果你想惹我生气的话，那好，我就让你尝尝到底是什么力量。"说着阿历克斯运起强大的精神力，"看见了吧，我现在是充满了力量。"
独眼神哼了一声，突然发出更强大的力量把阿历克

斯打倒在地，并让他浮在半空中。

阿历克斯简直不敢相信这是事实，他应该得到所有的力量了呀："为什么？我应该得到了所有的力量了，为什么我还会输？"

阿历克斯被狠狠地摔在地上。

独眼神："阿历克斯，你的力量不是完全的力量，只能说比现在的强，永远地接近。"

阿历克斯："不，不可能的……是谁？是谁？居然做这么过分的事！"

独眼神："我在火之星上加了些工，再拿给罗宾他们的。"



阿历克斯："你……为什么……"

突然大地发出剧烈的颤抖。

独眼神望向远方："天地运动已经开始了，阿历克斯，你快逃吧。"

阿历克斯觉得有点惊讶："为，为什么？"

独眼神："阿鲁法山会被大地所吞噬，不逃的话大家都要被卷进去。"

阿历克斯："说是这么说，但我的身体已经麻痹了，不能动……"

独眼神："阿历克斯，你没有完全的力量，被卷入大地里，那就真的没救了。不过，如果你得救了，我们还会相见的，祝你好运。"

说完，独眼神消失了……

我们终于到达海迪亚，不知是害怕还是紧张，我们都不敢去看。

嘉斯敏："终于要到海迪亚了……"

杰拉尔多："……"

西芭："怎么啦，杰拉尔多？马上就要到海迪亚了，怎么反而没精神了？"

伊万："杰拉尔多……他一定是越接近海迪亚越担心吧。"

梅雅莉："翻过那座丘陵就是海迪亚了。"

皮卡德："我还是第一次去海迪亚呢，是个怎么样的地方呢……"

斯库雷特："是个很美的地方，皮卡德，你一定会很喜欢的。"

父亲："谁去看一下，我很害怕，根本就不敢看……"

母亲："我也一样，有谁去看一下，拜托了……"

罗宾："我去，加鲁西亚，你也一起吧。"

我："嗯。"

德利："怎么样，罗宾？"

罗宾："等一下……啊，那是……"

嘉斯敏焦急地问："怎么啦，罗宾？哥哥，快告诉我呀！"



我："先不要紧张，嘉斯敏……海迪亚、阿鲁法山……都不见了。"

杰拉尔多："什么？！"

映入我们眼帘的，只有两座金黄色的小山丘，地上已经是一片光秃秃的平地，什么都没有了。

繁华的村镇，热闹的街市，和气的邻居，活泼的孩子……记忆中的画面，如今仿佛已经是极其遥远的回忆。这一切，真的曾经在这片荒地上存在过吗？

父亲："这……太过分了……"

母亲："那个是阿鲁法山吗？"

罗宾："妈妈……"

德利："基妮……"

杰拉尔多："爸爸……妈妈……"

嘉斯敏："罗宾……杰拉尔多……我……我真的不知道该怎样来安慰你们……但是，请不要太伤心了好吗？"

罗宾，杰拉尔多，德利三人一动不动，好像中了石化魔法。他们瞪大了眼睛望着远处被破坏的村庄。

爸爸……妈妈……

基妮……

为什么会这样啊？难道真的……真的不能再见了吗？

嘉斯敏看到这个情景也很心痛："他们三人一直那样……我们必须做点什么……"

皮卡德很无奈："做点什么？我们要怎么做呀？"

斯库雷特"我们还是叫他们回来吧……但……但我不敢……"

我："我来吧。"这种时候也只有我出场了，"叔叔，罗宾，杰拉尔多……你们的家人一时找不到，我知道你们很担心……但是，你们一直站在那，他们也不能回来了……我们还是会库普阿普村，商讨一下这次发生的事吧。"

罗宾："……"

德利："……"

杰拉尔多："加鲁西亚，你的家人都在，你当然可以那么说，但是我……我现在只有一个人了，我以后怎么办呀？"



西芭："是啊，那太可怜了。"

嘉斯敏："你还是过来吧，杰拉尔多现在这么悲痛，你那样说不是更可怜了吗？"

梅雅莉诡笑："呵呵，是啊……"

杰拉尔多：“什么呀，西芭，梅雅莉，我失去了亲人难道就这样奇怪？”

突然一个声音响起：“不要太悲伤啦，杰拉尔多。”

“谁的声音呀？”

听到这个声音，杰拉尔多吃了一惊，这声音好熟悉啊。好像……难道是……

“我一直就认为，你出去冒险回来一定会变得更加强壮哦。”

杰拉尔多：“这个声音……是……是……一定是……”

“咦？我怎么看见哥哥要哭了呀。”

杰拉尔多一回头，看见自己的家人。

杰拉尔多的父亲：“杰拉尔多，你活着回来啦，我就知道，我的儿子是怎么杀都不会死的。”

这个……

杰拉尔多的母亲微笑着说：“欢迎回来，杰拉尔多。”

村长：“不可思议，大家都活下来了，真不容易啊……可是，杰拉尔多，你那是什么表情啊？很少见哦。”

德利非常兴奋：“你们是怎么得救的？”



少女：“独眼神突然出现了，他叫我们赶紧去避难，我们就逃出来了。”

老婆婆：“不过，房子呀什么的都没了呢。”

斯库雷特：“什么？原来竟然是独眼神突然出现叫大家赶快逃的？……”

杰拉尔多不知道该说什么：“原来……我还不是孤单一个人哪！我以后都不会是一个人了。”

斯库雷特突然想到：“你们说大家都逃出来了，那基妮……”

温暖的夕阳下，树林里缓缓的走出一个女子。淡金色的阳光流泻在她略显丰腴的脸庞上，蒙蒙胧胧的，一时之间看不怎么清楚。

“基妮……？”德利使劲揉揉眼睛，瞪得圆圆的。

她在微笑，那个笑容……不会错的，一定是她，基妮！



于是，丈夫看到了妻子，儿子也看到了母亲。

罗宾简直不敢相信自己的眼睛：“妈妈……”

基妮：“你们回来啦……德利，罗宾……”

德利激动得说不出话：“你，你还活着……实在是……实在是太好了……”

基妮笑了：“你们也不是一样……看来大家都还是老样子啊。”

德利和罗宾冲了上去，三人紧紧地抱在了一起。

罗宾用力闭着眼睛，不让泪水流出来，现在，他已经是一个男子汉了。



我看着他们，心里有一种说不出的感觉，要是能一直这样下去，不是很好吗？

突然间嘉斯敏扑了上来，用力揪住了我的头发。“痛！”我怪叫，“又是这一招。你什么时候才会懂得‘温柔’这两个字啊？”

嘉斯敏：“人家一直都是很温柔的啦。不过，以后我要一直和哥哥在一起哦，就象罗宾他们一家那样子。”

我：“那么羡慕罗宾就成为他们家的一员啊，我可是个独来独往的男子汉。”

嘉斯敏（羞，手上用力）：“啊！人家才不要啦！”

我：“救命啊。皮卡德！西芭！你们都到哪里去了啊！杰拉尔多！别只顾对梅雅莉献殷勤！伊万就在旁边，别教坏了小孩子……”

天上轻轻飘来一朵云，遮住了就要落山的太阳。微风吹来，草儿吟唱着英雄的史诗。这里，是我们的家园，也是我们开始新的冒险的地方。

我抬起头，看着夕阳，它闪着黄金般的光辉。

The End





1. 德里村（デリィ村）
2. 坎德拉寺（カンドラ寺）
3. 马德拉镇（マドラの町）
4. 米卡萨拉村（ミーカサラ村）
5. 波比奇村（ポピーチー村）
6. 风之岩（エアーズロック）
7. 阿拉夫拉镇（アラフラの町）
8. 尼里村（ニリ村）
9. 基宝博村（キボンボ村）
10. 因德拉大陆西边小岛（インドラ大陆西の小島）
11. 南大陆东边小岛（サウスアイランド东の小島）
12. 奥塞尼亚大陆北边小岛（オセニア大陆北の小島）
13. 安哥拉大陆东南小岛（アンガラ大陆南东の小島）
14. 魔之海东边小岛（まの海の东の小島）
15. 加拉帕斯岛（ガラパス島）
16. 雨之岩（アクアロック）
17. 地之岩（ガイアロック）
18. 出云村（イズモ村）
19. 羌帕村（チャンパ村）
20. 安科尔遗迹（アンコール遺迹）
21. 雷姆利亚（レムリア）
22. 南大陆的塔（サウスアイランドのとう）
23. 阿特卡大陆西南的小岛（アテカ大陆南西の小島）
24. 冈德瓦纳大陆西边小屋（ゴンドワナ大陆西の小屋）
25. 海斯佩里亚大陆西南小屋（ヘスペリア大陆南西の小屋）
26. 库埃尔德岛（クエルド島）
27. 火之岩（マグマロック）
28. 基亚拿村（ギアナ村）
29. 风之灯塔（ジュピターとうだい）
30. 巫师村（シャーマン村）
31. 罗特村（ロット村）
32. 大东海北边宝岛（大イースト海北の宝島）
33. 海神社（海神样のやしろ）
34. 阿特卡大陆海湾（アテカ大陆の入り江）
35. 冈德瓦纳大陆山崖（ゴンドワナ大陆をむすぶがけ）
36. 敏古山脉（ミングさんみゃく）
37. 洋比沙漠（ヤンピさばく）
38. 德康高原（デカン高原）
39. 塔博沼泽（タウボぬま）
40. 魔之海（まの海）
41. 大西海北面海域（大ウエスト海北のかいいき）
42. 普鲁克斯村（ブロクス村）
43. 火之灯塔（マーズのとうだい）

《黄经太阳 失落的时代》可以接《开启的封印》的密码，这里公布的是《开启的封印》全角色LV99、全精灵、物品的密码，因为有260个假名，所以请玩家在输入时一定要注意。

1：にかほても こりたひれ
なべもつく りこだちは
とへぜざが よごらぐだ
んなしむせ ぞむちさま
たみむもる なをものだ
2：そくひりげ でぎをどわ
てわぶだべ ぶはぎばず
ごるぬのげ るさけけぐ
ろろすとみ うえくぐざ
にぞげそぎ でてぞねる
3：んざずちそ せねこのび
らそわりな ごぐぼぬき
つべにみれ てくてをれ
ぶめばざほ そかやよは
やぬでつる かもべうね
4：ぐくてとつ けねばにつ
せむあひつ めおまにに
よこやひれ せりまをる
てんやろぬ ぐりぜひせ
ずんばみで ぐくやぶあ
5：ずおるうで けんきぶだ
せげしうつ ずずきにぜ
どなしひべ にこまうじ
ほなやくめ のりしゆみ
にんちろも おすぼよぜ
6：ずはざろで まゆがごふ

注：其实以下内容在以前的杂志上就刊登过，这次为了使小说攻略更加完整，所以再次放出。

心得和秘技

音乐欣赏的秘技

《黄金太阳》的音乐极为经典，相信很多人都想好好欣赏一番，下面就告诉大家音乐欣赏的秘技。在标题画面选择“对战模式”（バトル），进入斗技场后，按住L和R与左下角的女子对话后就能欣赏游戏的音乐了，不过刚开始并不能听到所有的音乐，随着游戏的进行能听的音乐才会越来越多（与正常游戏中出现过的音乐相对应）。

接续进度

接续进度的方法有两种，一种是利用密码，一种是利用对战线，下面介绍密码方式。确认《黄金太阳 被开启的封印》有一个穿机存档（クリアデータ）后，在标题选择画面，按住左+R，然后按B，就会出现“送信”（そうしん）选项，然后就可选择是用密码（パスワード）还是对战线（ケーブル）传输进度。选用密码方式后，画面中就会显示出这些密码，将它们抄在纸上，然后在《失落的时代》里面输入就行了。密码分为金、银、铜3个等级，不同等级输入的字符数量不同，所继承的东西也不同。

变更人名的方法

游戏最初开始时只能给加鲁西亚改名，其实只要在改名画面或者主菜单画面（选择继续游戏的画面）按3下SELECT键，就能听到一声音效，这样就能给嘉斯敏、西芭、皮卡德等3人改名，这与前作给罗宾等4人改名的方法差不多。那么这次能否给罗宾他们4人改名呢？其实也是可以的，只要在改名画面顺序输入↑↓↑↓←→←→↑→↓←↑ SELECT键就会听到一声音效，此时就能给包括罗宾等4人在内的全部8个主角改名了。

快速回到教会的秘技

在选择存档继续游戏的时候，如果按住START键和L键不放，再按A键确定，那么游戏就不是从你存档的地方继续，而是从你最后到达的那个村庄的教会继续。如果能灵活利用这个秘技，很多时候你就不用浪费大量时间在大地图上走路了。其实这个秘技在前作就有了，可能很多玩家还不知道吧。

通关后的附加模式

游戏通关后可以选择保存进度，同前作一样，通关进度是不能读取的，至于这个进度会不会在《黄金太阳》的第三部（假设会推出的话）中用到现在还不得而知，但这次通关进度还有一个别的用途，那就是使游戏出现两个新的模式，一个是简单模式（らくらくモード），一个是困难模式（ガチンコモード），这两个模式在重新开始游戏时就能够选择。简单模式能够让你以通关时的等级和能力开始新游戏，但是道具和精灵等不会保留；困难模式顾名思义，敌人的实力会大幅加强，适合喜欢挑战的人。

隐藏迷宫大揭露

洋比沙漠地下洞窟

在沙漠中行走时应该能看见一个有9颗石头的地方，此时用“透视”就能看见9颗石头排成一个箭头状，这个箭头所指的方向就是隐藏洞窟。但是要进入这个洞窟必须要有“传送”精神，所以只能完成火之灯台的剧情后才能来。迷宫中要经常用到“钻沙”精神，在最深处打败BOSS后就能获得召唤兽“ダイダロス”。





大东海北边宝岛



这个迷宫必须用到的精神有“碾碎”（グラインド）和“搬运”（キャリー），而“搬运”只有罗宾一行人才有，所以必须等罗宾他们加入后才能进入这个地方。前进途中，只要踩上红色机关岩石就会升起，此时用“碾碎”就能继续前进。最终BOSS是个魔法师，会召唤出4个魔法球，只要注意优先消灭会回复HP的蓝色魔法球就行。胜利后能获得召唤兽“アズール”。

魔之海东边小岛洞窟

要想进入这个小岛洞窟，玩家必须先完成一系列准备工作，步骤如下：





1.在南大陆东边小岛，帮助两只企鹅团聚，得到“漂亮的石头”（きれい ないし）。

2.在安哥拉大陆东南小岛，将“漂亮的石头”交给左边悬崖上的小鸟（用“读心”），得到“红色布”（あかいぬの）。

3.在奥塞尼亚北边小岛，使用“钻沙”进入牛棚，对牛使用“读心”（リード），然后将“红色布”给它，换得“牛奶”（ミルク）。

4.在因德拉大陆西边小岛，对浅滩上的小狗使用“读心”，用牛奶换得“小龟”（こがめ）。

5.在魔之海东边小岛，对浅滩上的乌龟使用“读心”，将“小龟”给它后它便会带你进入小岛洞窟内。

这个洞窟难度不高，但是经常要用到“传送”，打败BOSS后能获得召唤兽“カタストロフ”。值得一提的是这里有种叫“ワンダーバート”的敌人经验值非

常高，所以这里是个练级的好地方。

阿内莫内神殿（アネモネ神殿）

这个神殿位于基亚拿村内，它可以算是游戏的最终隐藏迷宫了，要进入其中条件也是非常苛刻的——你必须收集齐所有的72只精灵。当集齐所有精灵后，在村中央的传送点上使用“传送”就能进入神殿，然后踩上4种属性的魔法阵就能让通道打开，这样就能进入神殿的深处了。这里的敌人实力极强，而最深处的BOSSデュラハン的实力更可用恐怖来形容，HP高达16000，每回合都能进行3次连续攻击，攻击方式也层出不穷，至于如何对付他，就看玩家们自己的本事了。



解谜题精神一览

游戏最大的特点就是种类丰富的谜题，而谜题的解决需要玩家能够灵活的利用各种“精神”（エナジー）。比起前作，此作精神的种类增加了近一倍，而谜题的复杂程度也随之大幅提高，为了帮助玩家顺利地解决各种难题，现特将全部的解谜类精神列出来。

前作就已出现过的精神

名称	效果
移动（ムーブ）	令石柱等物品平行移动一步
旋风（スピン）	吹散树叶、令树藤或绳子摆动
捕捉（キャッチ）	拿取远距离的东西，例如树上的果实
透视（イマジン）	看见平时看不见的东西
冰封（チルド）	使地上的小水洼结出冰柱
种植（クロウ）	使小树苗长大为树藤
搬运（キャリー）	能把物体举在空中然后再移动一次
举重（リフト）	将特定的圆形大岩石举起来
读心（リード）	看出别人内心的秘密
力量（フォース）	击倒远处竖立的圆木
停止（ストップ）	令机关停止运动
影子（シャドー）	在阴影下让别人看不见自己
降雨（アクア）	召唤一团乌云来降雨，蓄满水槽或水洼
返回（リターン）	从迷宫瞬间脱出

此作才出现的精神

名称	效果
牵绳（リリース）	将绳索从一端牵到另一端，然后可以爬过去
碾碎（グラインド）	使特定的岩石消失，让开道路
钻沙（サンド）	自己变为沙子从而能在沙地下面移动
传送（テレポート）	能够在特定的位置传送
爆发（バースト）	使有裂痕的石块或冰块裂开
大旋风（サイクロン）	将地上的草吹散，也可卷入特定的地洞中
捶击（プレス）	将木桩或石柱捶入地下
红炎（プロミネンス）	操纵火焰
耐性（グループ）	让弱小的敌人不敢靠近自己
反重力（グラビティ）	在特定的机关上能够漂浮起来
蒸发（ドライ）	使特定地方的水蒸发掉
挖掘（スコップ）	在地面上挖掘，经常能挖到好东西
摇晃（スライド）	使物体左右摇动

复合召唤兽



不同属性的精灵组合在一起能召唤出强力的复合召唤兽，不过必须先找到各种石板才能获得召唤它们的能力，现在就将这些复合召唤兽的召唤方法以及获得石板的地点列出，方便大家寻找。

名称	所需精灵	石板获得地点	追加效果
ザガン	地1、火1	穿过 デカン高原后的洞窟	敌方全体防御力下降
メガエラ	火1、风1	ミーカサラ村东北的洞窟	我方全体攻击力上升
フローラ	地1、风1	エアーズロック内部	附加睡眠效果
モロク	水2、风1	マドラの町地下遗迹的最深处	敌方全体速度下降
コアトリー	水3、风3	アステカ大陆东南的洞窟	我方全体HP回复约1/3，且以后每回合自动回复一定HP
ユリシーズ	风2、火2	イズモ村的地下遗迹最深处	停止敌人一回合行动
ハウレス	地3、火2	ロット村北边的洞窟	附加“猛毒”效果
エクリプス	水2、风3	レムリア投幸运徽章的奖品	敌方全体攻击力下降
ダイダロス	地3、火4	ヤンピ沙漠的地下洞窟	数回合后给敌人造成特大伤害
カタストロフ	火3、风5	魔之海小岛的洞窟最深处	降低敌人的EP值
アズール	地3、水4	大东海北边的宝岛最深处	附加麻痹效果
カロン	地8、风2	アネモネ神殿内部的入口附近	附加即死效果
イリス	火9、水4	アネモネ神殿最深处	我方全员HP全回复



全44只精灵获得方式一览

	名称	解放效果	获得方法
土精灵	デュオ	强力的二段攻击	初次离开デリィ村时自动得到
土精灵	アイアン	我方全员防御力上升	在マドラの町西边的森林附近随机遇到
土精灵	キッス	HP 吸收攻击	ガンボマ像内部
土精灵	マッド	敌方全员速度降低	ガンボマ样的地下遗迹内， 使用“大旋风”（サイクロン）卷入特定的地洞内
土精灵	フラウ	我方全员 HP 回复	タウポの沼的洞窟内
土精灵	コンボイ	和同伴一起协力攻击	魔之海东边小岛的洞窟内（乌龟带你进入）
土精灵	ペトロ	将敌人石化，封住他们的行动	シャーマン村北边，一个被夹于两条河流之间的森林内随机遇到
土精灵	ソルト	我方全员异常状态回复	ギアナ村入口右边，在草丛中央空白位置使用“挖掘”后得到
土精灵	ジオ	使用“大地之球”的强力一击	アテカ大陆の入り江左下方，使用“举重”（リフト）举起岩石，然后使用“大旋风”后得到
土精灵	デク	操纵敌人进行攻击	ブロクスの村内，把精灵先推向雪堆然后对着雪堆使用“挖掘”（スコップ）后得到
土精灵	ママン	利用“大地之母”的力量回复全员的 HP	ヤンピ沙漠的洞窟内利用“传送”（テレポート）后得到
火精灵	カノン	火属性的强力一击	デカン高原
火精灵	アクセル	全员攻击力上升	ゴンドワナを接ぶ崖
火精灵	ガッツ	蓄力使死去的同伴复活	ミーカサラ村的鸡羊圈内使用“挖掘”后得到
火精灵	チリ	带有麻痹效果的单体攻击	把蘑菇（いやしキノコ）送给マドラの町的老夫妇后得到
火精灵	ターボ	使我方全员的速度提升	在ガイアロック打败 BOSS 后回到イズモ村，将“おどるにんぎょう”交给村长后得到
火精灵	バイカ	使我方一人进入反击状态	南大陆的塔内得到
火精灵	コア	贯穿敌人防御的强力攻击	ジュピター灯台下方的森林内随机遇到（参照攻略）
火精灵	フエニキ	100% 使死去的同伴复活	ヘスペリア大陆西南方的小屋
火精灵	シャイン	对敌方全体的幻术攻击	ギアナ村左上方，对着枯树使用“力量”（フォース）后得到
火精灵	ソウル	恶灵攻击	マグマロック内部
火精灵	サンバ	是敌方全体 EN 减少	マーズの灯台内部
风精灵	レスキュ	快速回复我方一人 HP	海神样のやしろ内部
风精灵	ブリッツ	带有麻痹效果的单体攻击	ヤンピ沙漠内
风精灵	ゼン	我方单体 EP 回复	ポピーチー村完成事件后从狼人マハ那里得到
风精灵	ブーケ	带有睡眠效果的单体攻击	ミングⅢ山脉内得到
风精灵	ハイド	使我方一人隐身从而不受攻击	ガラパス村中使用“钻沙”（サンド）到瀑布下取得
风精灵	ウィルス	带有毒效果的攻击	南极灯塔西南方向有块颜色不同的区域，在此随机遇到
风精灵	アロマ	我方全员 EP 少量回复	シャーマン村，从右边居民家的二楼出发，利用“移动”（ムーブ）后得到
风精灵	スー	敌方单体的吸气攻击	ジュピターの灯台内部
风精灵	モリバン	对敌方全体的“死亡宣告”攻击	シャーマン村与村长比赛的地方，利用“反重力”（グラビティ）、“举重”、“透视”（イマジン）等精神后得到
风精灵	ピース	休战	ロッホ村用大炮轰开墙壁后得到
风精灵	ガスト	对敌人的强风攻击	大西海的宝岛中利用“举重”后得到
水精灵	フォグ	带有失明效果的单体攻击	カンドラ寺内
水精灵	シェリー	降低敌人的元素耐性	ミーカサラ村东北边的森林内随机遇到
水精灵	ピコ	我方单体 HP 回复	皮卡德加入时带有
水精灵	シェイド	利用水的防护罩保护我方全体，降低伤害值	皮卡德加入时带有
水精灵	ムース	降低敌人防御力的粘性攻击	ニリ村南边的森林里随机出现
水精灵	メロウ	提升我方全员的元素耐性	アクアロックの中利用“蒸发”（ドライ）后得到
水精灵	スブモニ	以高成功率封印敌人的魔法	进入レムリア左边的水道，对着草丛使用“大旋风”，然后对着女神像使用“摇晃”（スライド）
水精灵	ジェル	使敌人攻击力降低	クエルト岛
水精灵	カシス	提高我方全部精灵的回复速度	シャーマン村西南洞窟内使用“举重”后得到
水精灵	タラソ	使所有死去的同伴复活	マーズの灯台内
水精灵	ゼロ	绝对零度的必杀攻击	魔之海小岛的洞窟内利用“传送”进入内部，最后在女神像前使用“摇晃”后得到






注：游戏中登场的精灵总数为72只，有28只精灵此作是找不到的，必须靠继承前作的进度才行（当然是收集了28只精灵的进度）。另外，这次每个角色能装备9只精灵。

秋叶原的掌机市场

文：justice

LIKY：上次曾要留学东京的justice为我们介绍了一下日本的手机市场，相信让大家都大开眼界了吧，而这次我们继续请他为我们带来游戏天国日本的游戏风情。他这次要为我们介绍的是日本最有名的游戏、电器一条街——秋叶原，而且是专门为广大掌机玩家带来的秋叶原掌机市场的介绍哦。大家看过之后也可以比较一下，看看日本的游戏店与国内的游戏店有什么不同。另外，下面的照片全部都是justice深入险境，历尽艰难才弄到手的，因为日本的游戏店大多都不准随便拍照，所以“小j”只好把相机挂在胸前，外面用衣服遮住，要拍的时候快速拉开衣服，“咔嚓”之后立刻复原，简直比做特工还惊险，所以大家在看到下面的相片有不清晰的地方也不要嘀咕了，人家可不容易啊！（虽说摄影技术实在是有点烂……）好了，不多说了，大家往下看吧。



提起秋叶原，我想即使是在中国玩家之中，也应该是无人不知，无人不晓吧。秋叶原因电器而闻名，没有一个来东京的外国人会不去秋叶原。提到秋叶原电器街，日本人会用“日本人なら　知らぬ者のないほど”（没有日本人不知道秋叶原）来形容，可见秋叶原的知名度。

九十年代之前，秋叶原是名副其实的电器街，从九十年代中期开始，秋叶原就逐渐演变成以电脑为中心的电器街，作为当代娱乐产业的先锋，电视游戏产业在秋叶原也具有重要地位，各大著名电器店纷纷开出自己的Game馆（注意是馆不是层，馆是一幢楼都是卖游戏机和相关软件的）。再加上原有的游戏机专卖店，游戏机商品的贩卖在秋叶原已经形成相当的规模，对于早已在游戏机产业中占有重要一席的掌机，也成为了各个商家争夺的重点。接下来我们就来看看秋叶原的掌机市场。



商家篇

总体上说，秋叶原的游戏机店，由于市场的规范，商家都明码标价，不会接受还价，也没有换卡服务。因为中古市场发达，一般游戏不玩后都会卖到中古店去。商品当然都是正版了，主机也是正常渠道的贩卖，所以售后服务不成问题，同时，中古市场也有相应的市场规则，一般购入两星期之内的商品，如果是品质问题的，都可以无条件退或换。商店大多采用开放式货架，有的直接把产品放在货架上，有的则将空盒子放在货架上，有的就放彩色复印，玩家只要拿着产品，或者盒子、复印件下的卡片，去柜台付钱，就可以拿到想要的商品了。



下面先介绍几家笔者常去的店，文中提到的价格，大多取自这些店。

常盘无线　从JR秋叶原站的电器街口出站后向左转，立刻就能看到此店。此店店面极小，但价格相对别的店很有优势，而且一些比较早的产品也可以在那买到全新货。



▲常盘无线

Media Land 位于中央通路上，店面也不大，但是是4层建筑，一楼新品，二楼中古，三楼电脑游戏软件，四楼中古买取（就是收购二手软硬件），此店价格也便宜，而且还有美版游戏出售，但是两个站在店门口的恐龙……



▲media land近景，就是说恐龙站门口的……

LAOX的Game馆 LAOX是在秋叶原比较大的电器店，旗下的Game馆也可以说是秋叶原最大的游戏店了，掌机都在三楼的任天堂层。由于面积大，所以展示的场地也大，卡带种类相对于别的点来说更全一些，价格则一般。



▲LAOX的Game馆前，游戏试玩区



▲LAOX的Game馆三楼任天堂层，GBA卡带柜台前，此照片拍摄时，店员从本人正面出现，所以一紧张……就成这个样子了。



▲LAOX的Game馆三楼任天堂层，展示试玩区。

リバティー 一家中古店。在中古店摆放软件先按游戏类型，再按读音顺序，主要是方便玩家寻找老游戏。而新品店则大多随便排放，只是将新游戏和热门游戏放在醒目位置。



▲GB柜台前，此照拍摄时前后各有一个防盗摄像头，最远端的电视播放的是摄像头的内容……而且拍的时候忘关闪光灯了。

Softmap 的Game店 虽然Softmap在秋叶原也是比较有实力的电器店，但他的Game店则没有LAOX的Game馆来的有气势，面积大小和Media Land差不多，也是一楼新品，二楼中古，价格上没有优势。

Trader2 此店是Trader的分店，总店离车站较远，所以不常去，这也是一个中古店，可以淘到很多怀旧的东东。



▲TRADER2，中古店前。

石丸电器的 GameOne，此店属于秋叶原电器街边界上的店，面积较大，掌机集中在二楼。



▲石丸电器 GameOne 店前。



▲石丸电器GameOne店，WS展示窗口前。

硬件篇

在秋叶原，你能找到所有的掌机，从GAME&WATCH到GBA，从PC-E到WS CRYSTAL，就连韩国人出的GP32，以及任天堂的失败之作VISUALBOY（虽然不是掌机，但也属于便携机范畴）都能看到，虽然GBP以前的产品大多都要到中古店才能看到，虽然它们的画面和音效已经很难满足当前玩家们的"欲望"，但那些产品从某种意义上可能已经成为了一种收藏品，在后面的中古篇中我将详细介绍。

说到当前的掌机之王GBA，在秋叶原除了到处可见的普通六色（图）之外，还可以在中古店看到POKEMON的限定GBA，普通GBA售价大多在7800日元左右，由于秋叶原商家很多，所以某一家的降价行为很容易造成大家都降价的现象，可谓竞争激烈。而《口袋妖怪》的限定版GBA主机，别看在秋叶原卖的都是中古产品，但价格却是10000日元



▲LAOX 的 Game 馆远景



左右。曾经还看到常盘无线将《KOF》的捆绑销售的黑色GBA单独出售，价格和普通GBA一样是7800日元。再看看GBA的前辈们，GBC在秋叶原可以买到全部颜色产品，中古店中有部分限定版，新品价格在5000日元左右。GBP大多是粉红色或黄色，前几天看到金银两色稀有品种，售价在2300日元左右。至于GB和夜光GB，前者由于年代久远，只能在中古店中找到二成新的，而后者由于过分稀有，在秋叶原也难觅踪影。接着再来看看WS系列，近期发售的WS CRYSTAL，价格保持在7500日元不到的水平，而WSC则在4500日元左右。最早的WS可以看到和某高达游戏捆绑销售的，价格十分便宜。另外，谈掌机也不能忘了NGPC，虽然已经停止生产，但秋叶原依然有新品出售，售价3200日元，对于喜欢SNK的朋友来说不容错过……至于PC－E、NOMAD、VISUALBOY、GAMEGEAR、GAME&WATCH那都只有在中古店出现的份了。



软件篇

厂商有厂商的定价，商家有商家的定价，也就是说，在秋叶原没有一个软件是按照厂商规定的原价卖的，一般在发售的时候，商家估计会有较好销量的游戏会采取原价减去500日元的价格销售，估计销量一般的则会减去800多，而且根据软件的销量走势，软件的价格差别也会有天壤之别，举几个GBA 软件的例子：《黄金太阳 开启的封印》，官方定价4800日元，发售当日售价，4200 日元，但是到了一年后的今天，依旧保持3980 日元的高价位……只有常盘无线卖过 2999 日元。而被很多国人称作GBA上最好的格斗游戏《铁拳 Advance》虽然定价5800，但在发售不久就成为了1980日元，现在980日元就能搞定，原因只有一个，销量差。此外商家之间的定价也会有很大的差距，比如常盘无线和media land属于两家价格比较低的商家，《火焰之纹章 封印之剑》发售时，这两家店就打出3980日元的低价，而其他店一般都在4200日元左右，而大店LAOX的价格属于中等。但大店就是大店，时不时地来一次促销，前几个月Game馆10周年店庆，《封印之剑》售价2980日元，最近LAOX的Game馆要迁馆，说不定就会来一次迁馆促销，期待ing。而gameone可能因为处在秋叶原电器街的边界上，价格方面比一般的店要贵一点，980 日元的铁拳，在那里可以卖4300日元……所以说来秋叶原不货比三家，就可能会吃亏，（LIKY：看来日本、国内都一样，货比三家就是硬道理。）虽然对于日本人来说不算什么，但对我这样的穷学生来说，能省就省啦。







周边篇

《掌机王》第一辑上介绍的那些配件，是一个都没少，来到秋叶原，都买得到，非官方的周边可谓竞争激烈，同类型的产品就有很多不同的厂商在生产，甚至同类型的有的厂商还出了好几种。配件中竞争最为激烈的应该是GBA的卡盒了，样式繁多，售价在100日元左右（1个）。电池包除了任天堂官方的外，还有一种非官方的，价格比任天堂官方的便宜，而且还带两个充电电池，惟一的缺点就是外观比较难看。以上这些对国内的玩家来说可能没有什么新鲜感了，不过秋叶原也有很独特的一个周边在出售，进一步说，那并不能称之为GBA 的周边，因为它本身就是GBA 的一部分。在国内的论坛关于GBA缺点的讨论时，第一是屏幕暗，第二当属电池仓盖的易断问题，大家都纷纷抱怨买不到，但在秋叶原，你一样可以买到和你主机一样颜色的电池仓盖（难道是任天堂故意的？不过那盖子是不是任天堂出的还不清楚），售价100 日元，我想这个价格对国内玩家来说是可以接受的吧，我的电池仓盖也快断了，到时候就买一个。另外常盘无线还在销售GB的照相机和打印机，售价分别为888日元和1799 日元，非常划算。









中古篇

中古市场在秋叶原十分繁荣，虽说中古软件贩卖的合法性是不久前才被承认的事情，但是在法庭辩论期间，因为没有认定中古软件是违法，因此也就一直能够进行贩卖活动。先来看看二手硬件的价格，GBA 按照新旧程度，大致在6000日元左右，GG 价格为 3000 日元，VB 则卖 5800 日元，GBP 普通颜色1200日元，金银两色1600日元。WS CRYSTAL 要卖到6400日元，WSC 的《FF》限定版，一代4000日元，二代5000日元，最老的WS，只要1000日元。另外家用游戏机的元老之一任天堂的GAME&WATCH的柜台值得关注，看看价格，G&W 的《ZELDA》售价14 800日元，《大金刚》售价 24 800 日元，《大力水手》竟然卖24 800日元……曾经还看到过中古店收购某款GW的价格是近四万日元，收购都要四万了，不知道拿出来卖要多少钱……大家看看自己手中的GW，说不定就会给你看来惊喜。另外韩国人做的GP32也可以在中古店中觅得，24 400日元，比PS2和NGC都贵得多，想买的人不会太多吧。至于软件方面，个人觉得除了可以买那些已经买不到的软件外，中古没有任何优势。GBA的中古卡带大致只比新卡便宜500日元左右，而在中古市场常常还会看到中古卡带比新品贵的现象，掌机软件这方面还不明显，DC 和 PS 上比较常见，比如《莎木一章》，新品售价381日元，而中古卖953日元，天知道谁会买，所以在秋叶原买软件要货比三家，买中古软件更要货比三家。



▲SOFMAP 店前，有中古游戏软件出售的标语。

篇外篇

在正版的天堂日本遭遇盗版，可能国内的玩家很难想象，但本人的确见过，而且也与掌机有关——GB 游戏合卡的盗版，包装和国内的盗版游戏卡一模一样，估计是从国内运来的，售价也很贵。可能日本人对合卡看得少，看到一盘卡里放20个游戏，表情比较惊讶……另外我还看到了FC的盗版，黄色卡盒，跟国内一样……

以上就是本人对秋叶原掌机市场的印象，当然秋叶原不止有掌机，更不止是游戏机，秋叶原还有很多新奇的东西，如果大家有兴趣，我还会为大家带来更多这方面的介绍，希望大家捧场。



▲media land 远景。



▲《阳光马里奥》的海报。


▲秋叶原 Club Sega 近景。


▲秋叶原 Club Sega 远景。





紫枫与杰杰的一次 QQ 闲聊

紫枫:OK！请问杰杰一般要几天能想好一个短篇故事呢？比如这篇《杂志历险记》，很搞笑啊！

杰杰：一般一天之内就能想好大致的主题，因为比较短，通常是洗澡的时候最能想到东西。（笑）

紫枫：原来杰杰每次都是在洗澡时思念我们小编啊！（笑）对了，这篇故事里的"邪魔天使的爷爷"是怎么回事？感觉又是暴笑了一层。

杰杰：哈，本来只是想随便想个人物问路来阻延主角捡书的，但觉得好象可以在这人物上作点渲染，正巧刚在玩《白夜》，就想到了现在这个构思了：)

紫枫：白……白夜？邪魔天使和恶魔城有关系吗？呵呵……

杰杰：邪魔的住处当然要跟魔有关啦，所以就这样联想起来了（笑）

紫枫：小杰是什么时候开始学画画的？

杰杰：从小就喜欢乱涂乱画，呵呵……如果真正要说认真画漫画的话应该是初中了。我读书时的课本没一本是干净的，每条缝隙都是我的涂鸦：P

紫枫：从你漫画的上色来看，很是舒服，艳丽，以前画过手工水粉画吧？

杰杰：没专门学过，不过有一段时间很热衷于充临摹香港漫画里的彩稿。

紫枫：不过香港漫画中也有不少的垃圾啊……对了，杰杰有没有买



到《JOJO》？最后决定了买大本还是小本？
杰杰: 我只喜欢某一两个作者的。黄XX最讨厌：P 经过紫枫的推荐当然是决定买大本的啦。不过现在朋友买了套小本的，就先借来解馋，等有了钱就去买套大本的来“珍藏”。
紫枫: 哼哼！我大本已经买到73本了……GBA的《火焰之纹章》打穿了没？我的卡送人了，因为打到第7话重打无数次，第一次打只剩4个人打到7话。
杰杰: 哈，说起那个，我差不多每关都要打上个三四次才能过去，有的难打的我打了13次……汗……就是为了不死人…… 后来打到拿《封印之剑》那一关的时候，因为那会儿工作比较忙，就先搁着，后来就一直没兴趣再打下去，最后结果是——被我卖掉了。
紫枫: 卖？掉？了？真是伪非玩家啊:(笑)到中午了，我们10分钟后聊如何？我要吃饭了。
杰杰: 呵……如果我买的是Z版我绝不会卖：P 就像现在买的PS2的几个RPG大作。好的，回见！！
10分钟后……
紫枫: 在吗？我吃完了……
杰杰: 继续！



紫枫：呵呵，你买了些什么 PS2 正版游戏呢？
杰杰：《王国之心》（完美爆）、《FFX》（爆）、《幻水 3》（完美爆）、《异度传说》（刚入手，因为前段时间缺货）
紫枫：啊？连"遗毒"都买？我很反感这游戏，读盘慢，你一路走好吧。平时还喜欢什么游戏？
杰杰：呵呵……因为实在喜欢它的人物设定了。嗯，一个人的时候大多是RPG，现在因为玩完了《幻水 3》，所以弄了个《幻水 2》来玩，还千辛万苦找到了1代的爆机存档，哈哈……又可以完美了（为什么说"又"）大家一起的时候当然是《WE》和《NBA》，还有《真・三国无双 2》之类的啦：）
紫枫：啊？连《真・三国无双 2》都玩？我们看来兴趣相差甚远哪。我喜欢《荣誉勋章》，还有《寂静岭 2》。
杰杰：呵呵……各有兴趣罢了。《寂静岭》我喜欢看别人玩，自己不想动手：）
紫枫：我们聊聊漫画吧，上次你教了我一招图层叠加效果，那一招果然强，以前上色碰到的问题都解决了。还有什么绝招不？
杰杰：我想想看…………一时想不出来……汗……呵呵呵…………
紫枫：快想！一定是你有绝招不想教！想独吞是不是？
杰杰：哈……老大，这样一来这里就成了软件教学了………… 还是等你画画的时候遇到了问题我教你就好了，现在实在想不出来有什么"绝招"。



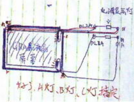
紫枫：哼哼，算你狠，暂时放过你！下期杂志上的编辑部故事想好了没？
杰杰：呵呵呵………秘密！！！
紫枫：什么？快提前透露啊！又是你昨天洗澡时想到的？这回是整谁了？（好像是每一期整一个小编啊。）
杰杰：真想知道？ 别气死咯哦……˙O˙ 刚收到你们的杂志……我又买重了……汗……
紫枫：不……会……是……画我吧？紫枫形象健康，英俊无比！别乱来啊！以后反正是约稿，有刊登作品的那期就不要买了嘛，忍个几天吧。
杰杰：哈……我会尽量看着办的：P 最多是个色狼、流氓之类的好了˙O˙
紫枫：那我以后也不会客气的，别以为我紫枫就画不成画啊！你小子小心点！在星之心画廊还敢乱来！
杰杰：啊……老大，别乱来，最多把我画成杀人犯好了……
紫枫：哼哼……你等着吧，我差不多要上班了，最后有什么话想和读者说？要征婚不？（笑）
杰杰：哈……告诉大家如果是想和我联系的话就加我 QQ 吧，65362067，一起交流画画和游戏：）征婚就免了，我这模样我怕见我一个吓死一个呢……哈哈哈…………
紫枫：OK，《掌机王》第二辑你记得不要买重了……有样刊的。
杰杰：好的！！！
紫枫：88 杰杰：88

在《掌机王》里，
人人都是……

掌门人

《掌机王》是一本与读者交流性很强的书，《掌机王》第一辑在推出后很多玩友来信发Email，给予了我们很大的支持，其中不乏表扬与批评。顺理成章地，在本期《掌机王》里肯定会有类似于“读编往来”的栏目，于是几经斟酌，我们特开办“掌门人”专栏！最近LIKY忙于“朝政”。所以特派紫枫前往纱迦处“取经”，希望能办出一个具有掌机特色的“掌门人”。掌门人顾名思义就是“掌机的门人”，在这里大家才是栏目主持人，紫枫也只是一个传话的小厮……BT。希望大家会喜欢。

徐州市杨贺：各位编辑部的大姐大嫂们，我是你们杂志的发烧友，虽然每期我都要寄信，可是无果……废话少说，记得第50、51期合刊中硬件道场之”GBA解体真书“里紫枫所说的“有关夜光GBA”的话吗？记得吗？我这个破机大王经过了十几次的拆机经验和破坏了几台GBA后，终于成功了！耶！COOL！小子们，嘴馋了吧？好吧。我所用的光源灯是4个白光二极管，请看说明……



紫枫：果然厉害，当时我改机用的是手机用小型发光管，怎么就没想到用大一点的白光二极管呢？不过你的改机方案不适用于普通GBA迷。（因为就连本期《掌机王》里所提到的夜光板的安装都是极为困难。）所以我就不在此刊登你的改机全文了，不过还是很感谢你的热心与支持，而且你那份狂热的研究精神都让我佩服不已呢。

北京市罗一聪：好游戏的论述，这是一个很严肃的话题。因为一个游戏的好坏不是你说我说就能搞定的，它需要所有玩家的品味，还需要经过时间的考验。像《生化危机》、《最终幻想》，都是经过历代“进化”而成的。而每一次的进化都得到了所有玩家的肯定，这才是好游戏，真金不怕火炼。对于一个好游戏，我自己有一个标准，那就是3+X。3：游戏性、画面、音效；X：难度、有特色、二周目、周边等等，但前面3点才是最重要的，这就是我十分喜欢《黄金太阳》和《生化危机》的原因。我想很多玩家一定都是和我一样的，因为游戏玩家——就是为好游戏而生的嘛！

再从另一方面来说，游戏是为游戏玩家而做的，而评价一个游戏好坏最重要的一个标准就是看它的销售量，换言之：卖得好的游戏从某一角度来说就是好游戏。最后我要说：真正优秀的游戏是符合所有玩家胃口、受所有人欢迎的。

紫枫：长篇大论啊，看来应该放到自由谈里才对。你的看法，大体上来说很正确，但却又“绝对”了一些。紫枫的看法是：任何一个游戏都是做给个人玩的，所谓的游戏性一说也是相对而言的。你喜欢玩《黄金太阳》，也肯定能找到不喜欢玩《黄金太阳》的人。玩游戏只要开心就可以了，没必要去争论一个游戏到底有几个人喜欢，因为争论的结果对那些不喜欢该游戏的人来说是不公平的。

十堰市田野：现在我正忙于两件事：1.为死党爆穿《机战A》（虽已过时）。2.幻想着炸掉沟口JS的电玩店。JS是玩家最恨之人，这里的JS更加不得了。都啥年代了一台GBA还卖680RMB，一盘《机战R》要卖150RMB——还声明是D版。《掌机王》第一辑里“大头蒙难什么的”（书借人了，名字忘记了）一文中那家×××电玩店有89%的可能是“××××公司”，我也在那里被坑过，此店害人不浅，以没货为由暴宰玩家。我的志向是开电玩店为玩家服务，但绝不做JS。这里全市只有两家店，是同一黑心BOSS开的，电玩知识贫乏，更新慢，受不了……祝小编们出门捡钱包抬头见钞票！

紫枫：有句话叫“人在江湖身不由己”啊。既然选择了电玩这一爱好，就注定了要有JS在平坦的大道上挖坑来害我们。不过相信还是有很多HS（好商）在维护着玩友们的利益的，因为相信当初他们开店的初衷也一定是和你现在想的一样的——那就是“为玩家服务”！P.S. 千万别去做什么炸店的傻事……记住哟！

湘潭市KANG TA：玩掌机最大的乐趣在于和别人连机对战。其中，最经典最好玩的对战游戏就是——《艾克斯对赛蔚》。这款游戏非常出色！音乐一流！画面一流！操作一流！

紫枫：上次我在上期《掌机王》介绍了《艾克斯对赛蔚》这款游戏，不过最遗憾的是当时文章底图用色太花，导致阅读困难……郁闷ING。如果你喜欢《艾克斯对赛蔚》的话，那么向你推荐即将推出的《DOOM II》，狂火爆的科幻FPS游戏！

银川市王洋：在高三“黑暗”的日子里，我们班的4名GBA玩家天天抓紧时间联机对战，尤其是《炸弹人》，互动性很强，给我们留下了美好的印象，使黑色的6月不再恐怖。现在我们都各奔东西了，但来年再战的口号绝

深圳的胡晓川玩友为了鼓励我们特意撕下香港掌机杂志《POCKET WORLD》数页寄来，他这种无私奉献的精神值得表扬。不过以后就不要再做这种事了，我们《掌机王》会继续出下去，而且会办得越来越好。

不是说完就完的。

紫枫：高考如意乎？玩游戏更要好好学习呀！

梧州市欧阳韬：这可能是我最后一次写信给你了，我快要下“高三”这个地狱了。正所谓：人之将死，其言也善。你就答应我这个快下地狱的人的不情之请吧！再让我中一次奖，最好中一等，不行二等也可以。

紫枫：怎么这么多贪玩的学生哪？快快复习去！

天津市张福胜：前些日子DC电路板烧了，拿去修。BOOS张口200大元！得，我这有DC＋双原手柄＋4M记忆卡＋70张盘＋原上网盘＋1个月上网费，你看着给个价吧。什么？150元？会不会少了点？什么？说DC入土了劝我早点卖？在我大脑进水的情况下飞速想了2秒终于作出了一个决定——卖！但我还想换一台GBA＋一盘GBA卡……最后的结果是我用自己的透明蓝GBA外加DC全套换了一台橙色GBA加GB卡一盘。周围的人都说我大脑进水，不过我相信LIKY会理解我的，谁叫他是我们的“掌机王”呢？

紫枫：划算不划算全看自己怎样想了，想当初紫枫不是退掉DC而买了台NGPC嘛。重要的是开心就好。

桂林市“GBA魔王”林岩：对于掌机王LIKY的原装卡带《火焰之纹章》“失忆”事件，我深表同情。不过，我做了一件让我机友发指的事，那就是我在一怒之下将我的《火焰之纹章》火化了……

紫枫：LIKY有你这样的挚友支持，算是“失忆也瞑目”了。（笑）另有一噩耗传来：那就是邪魔天使的《火焰之纹章》也刚刚丢失记忆……，（偷笑）现在编辑部里就剩阿修罗与我的记忆没问题。（狂偷笑）另外，以后不许在LIKY面前称魔称王的。

重庆市李堂：我是今年5月加入“掌机一族”的，在购买GBA时，被狠心的JS推荐“屏幕杀手——保护贴膜”，当时的我那叫一个单纯、那叫一个善良啊，只是问了一句：“是靠静电贴上去的吗？”那黑心JS微微点头就把那贴膜贴在了GBA上。天啊，我连一眼没贴过那玩意儿的GBA画面都没有看过啊……现在我该怎么办？拿掉的话是不是会有很多脏东西？

紫枫：掌机王LIKY的建议是，要不就一直贴着不动。实在忍受不了的话就撕掉，然后用优质的橡皮擦干净。以后大家千万别乱买GBA配件了。

沈阳市YOKI：《恶魔城 白夜协奏曲》的音乐和《恶魔城 月下夜想曲》差远了，名不副实。但不知通关音乐如何？

紫枫：所幸游戏好玩，《白夜》在配乐方面确实令人遗憾——包括通关音乐也不怎么样，希望下一作《恶魔城》能交一张满意的答卷。

玉林市丘愉恩：本人有FC、MD、SS、GBC，其中GBC是前几个月刚买回来的。你们说冤不冤啊？四百多块钱，只要再加一百块GBA就到手了。都怪自己一时头脑发热……现在只好从0存起。



紫枫：阿Q精神将与你同在……你所画的LIKY很不错，有空投稿来“掌机王画廊”。

南宁市梁俊杰：晚生对LIKY君敬仰已久，对君的才华甚是敬佩。你写的游戏报道由浅至深，深入浅出，让人叹为观止。为此，晚生有少许问题想“吻”一下LIKY。（紫枫：马屁精）

最近，我对我那水晶蓝的GBA已经看厌了，想换一台。我很喜欢橙色，可是很多人让我买黑色，因为黑色的比较COOL。当然，我也考虑过您那台至尊紫。但是，机王已经买了我怎么能买呢？就像《星战前传Ⅱ》里的那样，绝地武士的剑也因颜色的不同而划分级别，我们也不能例外吧？所以，请您在两者间选其一，我绝对听您的。在此先说声THANK YOU了！

还有，紫枫的GBA是什么颜色呢？《掌机王》第一辑里紫枫说他那组装充电器“粗旷就是美”，所以我也买了一个，可是不到一星期外壳就裂开了。真是搞不懂。

紫枫：刚问过掌机王LIKY了，没说过掌机王的GBA是什么颜色你就不能照买吧？别苦了自己，想买什么就买什么吧。另外，我那充电器已经烧坏了，事实还是证明了组装货“价廉物不美”的特性。

玩友故事

锦州市李孟巨：在一次美术课上，老师叫我写刻章，我在石头上刻了一个“任天堂”，一个“GBA”。当我把老师叫来，显示我伟大的杰作时，她竟然对我说道：“谁叫‘任天堂’？这名字起得好土。”听到这句话我差点口吐白沫。后来每想起这件事时我都狂笑不已，周围的同学以异样的眼光看着我。



自从我从小攒起来第一分钱之后，一直到今年初，我一共存了300元（这个数字让你们很吃惊吧？少得可怜）。然后，班里有个同学有一台GBP，让我软磨硬泡之下用70元买下了。事来也巧，不久有一小学同学有一台GBC要卖，结果被我200元买下了。自己玩两台GB的感觉好爽！后来我去了本市的电子市场看到一台二手GBA，结果我用GBC+GBP+40元钱换了下来，同时，也用了5张GB卡换了块《机战A》。好景不长，我把《机战A》打到24话的时候把GBA借给了同学，但一去不返，同学说弄丢了。平时和他关系不错，就让他赔300元给我。他先赔了我50元，但后来就不还了。马上要放假了，我打算去打工挣钱挣出个GBA来。

紫枫：故事真是曲折啊。为了自己的爱好去工作挣钱是件好事，不过希望你打工时不要太过于劳累了。《掌机王》永远是各位玩友的家。

GBA正版初体验

文：机王继承者 shepherd

我玩掌机的卡从来只买不换(其实有时换给JS BOSS更亏,大家都能体会)，所以我至今只有三盘卡，而其中最让我自豪的是一盘《chu-chu火箭》正版。话说一日我将手头的卡（都是很长的大作）打穿后，忽然想找一些如《俄罗斯方块》类的小游戏休闲一下。购卡必杀技“《掌机王》+模拟器”发动。上机试过N个之后，咦？这个不错，规则简单，还蛮有难度，再翻开《掌机王》一看：《chu-chu火箭》，“SEGA出品”，“超人气”，“2500个迷题”，“1卡4人联机”……就是它了，32M的50元足够搞定了。揣起钱直奔鼓楼，可是……

“您这里有《chu-chu 火箭》卖吗？”

“太早的卡了，早不卖了……”

“哦，谢谢。”只能换一家店了。

“您这里有《chu-chu 火箭》卖吗？”

“没有！”

“有《chu-chu 火箭》卖吗？”

“‘球球火箭’？没卖过，是什么球啊？”

“我……”

就在我快要放弃的时候……

“有《chu-chu 火箭》吗？”

“有。要吗？”

曙光！

“多少钱？”

“盗版没有，只有正版的，在那边。”

“什么？正版？”我对广告上标明“原版”那动辄三四百元的卡从没奢望过。就在我转身要走的时候，店主叫住了我：“要吗，80卖你。”什……么？80？正版？不会是逗我玩吧？假货？但是那几个字眼还是把我拉了回去。店主拿出一个美版包装的《chu-chu火箭》，我打开后，动用“油细鸡”登过的GBA卡鉴别大法（虽然早就熟记于心，但没想到能有机会一试），一番鉴定就差把卡拆开看之后，结论是——正宗正版卡！

我掩饰住内心的激动，故作镇定地问“80，是吗？”，“对，就剩两盘了，拆过封所以卖你80。”

“哦，我先到别处看看。”出了店门，我立刻赶回家，带够钱又杀了回去。交钱.拿到卡，还好卡还是那盘卡（什么话呀，但当时我就是这么想的）。说明书还在，回函卡没有，不过对我来说无所谓，连价都忘了砍就回家了。

这就是我第一次卖正版的经历，现在这盘卡我每天玩半小时（15关左右），完成度9.6%（260/2700）。叫上几个朋友一起联机（现已代替《马里奥赛车》），4个人围在一起：“谁把猫引到我这来了？”“你怎么抢我的耗子？”“·$&……”大呼小叫，不亦乐乎。

紫枫：shepherd果然运气过人呢，80元钱都能买到正版游戏。看来你要时不时去游戏专卖店里逛逛看有没有什么更惊人的买卖呢。玩游戏，最重要的就是和朋友们一起玩得开心，希望你和你的朋友们能永远开心地游戏！

广东省李文高：随信附“玉照”一张，名为“掌机一族”。让各位编辑欣赏……拜托一定要登！（其实还有DC、PS2和NGC没照，但考虑到要拍掌机王LIKY的马屁嘛。所以……）

紫枫：强！连WSC的最新版机都有！咦？怎么没有GBA对战线呢？是不是哪位兄台藏起来了当皮带用啊？（笑）玩游戏要有健康的心态，以后不许再摆这样颓废的膜拜姿势了。玩物不丧志啊！



七嘴八舌侃“掌机王1”



《掌机王》第一辑的推出，可谓历经了千辛万苦。推出后大家的意见不一，缺点总是有的，但只要通过自己的努力与大家的支持，相信以后的《掌机王》会越办越好，我们在这里挑选出话题比较敏感的部分信件让更多的读者来看看。

桂林市李俊禅：《掌机王》第一辑制作得不错，特别是“GBA 游戏超强年鉴”与“GBA 新作发售表”给读者很多珍贵的信息。但在《掌机王》第一辑里没有看到像“游戏机”中的“游戏立方”等栏目，可能是第一期的原因吧……最后祝《掌机王》办成周刊。

紫枫：努力！因为人手问题所以《掌机王》第一辑难免会出现一些遗憾之处，希望本期《掌机王》你会喜欢。

柳州市李程：我对LIKY在《掌机王》第一辑的前言中提到的“《掌机王》月刊化”表示极大的兴趣。我觉得《掌机王月刊》不宜太贵。除了封面，其它页没有必要用上价格昂贵的铜版纸，页数也就是80来页吧。价格应该是4RMB～4.5RMB间。如果价格降不了那就页数弄多点办成双月刊。

紫枫：这方面的事我们正在紧密商讨中，现在存在的问题一是人手问题，二是用纸问题（我们不想用质量差的纸，所以价格仍很令人头痛）。希望不久能给大家一个满意的答复。以后《掌机王》的路还很长，也希望大家继续鼎力支持。

兰州市陶健：针对有掌机、爱掌机的玩家，《掌机王》的内容应该尽量深一些。写攻略最好能多一些图片，这样能极大地吸引读者的目光。加强宣传攻势，做到与主刊“游戏机”联动，达到优劣互补。而价格最好不要超过12元。

紫枫：本期的攻略已经尽量做到满足大众的口味了，不仅有“黄金太阳两作全小说攻略”，更有数篇大作攻略恭候各位。价格我们一定会想办法。

上海市阴心：《掌机王》既然是面对所有掌机玩家的，那么是不是对GBA的介绍太侧重了点？毕竟“掌机迷”与“GBA迷”是不能划等号的，我就是一名GG玩家。在中国的掌机玩家中有相当一部分是NGPC与WSC的玩家。虽然NGPC与WSC的综合能力比GBA要差，但仍有优于GBA的地方。希望日后能多一点NGPC与WSC的介绍，还希望能在“游戏超强年鉴”与“全剧情小说”两个重要版块中看到NGPC与WSC中经典游戏的身影。

紫枫：阿修罗正准备要购买WSC了呢。我们不会忽视这一部分玩家的。不过内容只会适当加入。就如手机游戏一样，玩不到的我们可以先尝尝鲜，但仍要点到为止。

内江市朱鑫志：近来我觉得最失败的就是《掌机王》的推出。当然，事物是具有双面性，而且这也是你们的一次尝试，它的推出代表“游戏机”在成长、在努力、在为中国的游戏事业出力。

紫枫：嘘……前面那句话小声点，千万别让LIKY听到了。这段时间我们都快要累晕了，特别是LIKY最为辛苦。他听到你这句话会¤☆◎……不过，不管是表扬的话还是批评的话我们都爱听。

成都市刘瑾（女）：你们好，我是一位刚满17岁的在校女生，同时也是个痴迷于掌机的玩友。从最初型的厚GB到超薄GB再到GBC最后到现在的GBA我都玩过。对于《掌机王》，我简直……喜欢得无法形容！我想问一下我的GBA屏幕被划了一道痕，同学说可以换个屏幕，换个屏幕好吗？会不会对GBA的游戏画面造成影响？以后《掌机王》上可以多介绍一些恐怖游戏吗？能否多介绍一些更适合女生玩的游戏？最好开设一个小小的女生专栏（嘻嘻，有些贪心吧？）

紫枫：千万别去换屏幕！从来都没有什么贴膜呀或者屏幕呀真正能替代任天堂的原厂屏幕！我以前的机子因为拆机过多屏幕也是划伤得厉害，惟一的办法就是花钱换一台新GBA。有关恐怖游戏，其实我们作为男生也在期待中。有的话那肯定会及时作出报道的。适合女生玩的游戏有很多，如本期介绍的《羊之心情》。女生专栏？我问问LIKY去……你是惟一在来信中夹带照片的女玩友，奖励！

昆明市何莹莹（女）：我的《白夜》已ENDING。但就差一个“召唤之书”，而且完成度是99.8%，费解。在第59期《游戏机实用技术》的《白夜》攻略里并没有“召唤之书”的取得方法。我以为《掌机王》里一定有，但结果还是没有……我为什么不能完成100%呢？攻略上提到的隐藏房间我已全找到了。请回答我，帮一下又弱小又可怜的我。（做楚楚可怜相）

紫枫：问题的关键在于，99.8%的完成度并没有包含最为隐秘的那个房间啊！这也正是你拿不到召唤之书而且也完成不了200%的原因了。请翻到59期杂志第54页看最下方的那段话“隐藏房间（45，12）是本作中最难找的两个隐藏房间之一，另外一个？大家发挥看图找碴的本领在地图上找吧！”。当时我考虑到将所有魔导书的取得方法刊出一定会**严重降低**读者的游戏乐趣。所以才故意没有直言的。假如你游戏时对照杂志上刊登的地图的话，你会很容易地发现最终隐藏房间就在坐标（15，27）处，而且召唤之书就在那里。游戏刚到时我们连续3天每天工作到凌晨3、4点，为的就是把最好的攻略奉献给大家，而且阿修罗还将剧情对话全程仔细地翻译了一遍，希望你能体谅我和阿修罗的苦心。

大家还有很多意见，都集中在书籍的装订上面，《掌机王》第一辑稍微不小心翻看很容易导致脱页，这个问题我们在推出《掌机王》第二辑时一定注意。欢迎大家继续对《掌机王》第二辑提出宝贵建议，我们一定根据读者的看法来推出以后每一本《掌机王》。

尝试性地推出这个安插在“读编往来”里的小栏目，目的是为了让大家能有更多的交流空间。同时希望大家有提出更多优秀的建议。

交流空间

姓名：姚一　拥有掌机：GBA、GBC
性别：男　GBA颜色：橙黄
年龄：18　QQ：42213202
拥有的GBA游戏：《马里奥赛车》、《马里奥大冒险2》、《光明之魂》、《风之克罗诺亚1、2》、《火炎之纹章 封印之剑》、《月轮》、《白夜》、《怪兽之门》、《炸弹人2》、《索尼克》、《黄金的太阳》、《沉默的遗迹》，共计12款。算是可以吧！
最喜欢的掌机游戏：《火炎之纹章》、《白夜》、《风之克罗诺亚》
个人地址：天津市河西区黑牛城道谊城小区16-3-403
想对大家说的是：玩游戏的人永远是最美丽的、最前卫的，游戏无止境！希望能和所有热爱掌机的玩家们共搓技艺，开创一块属于我们的掌机天地！

姓名：侯新亮　拥有掌机：GB、GBC、GBA
性别：男　GBA颜色：透明蓝
年龄：19岁　QQ：保密
拥有的GBA游戏：《白夜》、《超级马里奥2》、《捉鬼陷阱》、《火焰纹章》、《寂静岭》、《黄金太阳》、《光明之魂》、《瓦里奥大陆》、《V拉力3》、《鬼屋24小时》、《马里奥赛车》、《古惑狼》、《超魔界村》、《35INI》
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳》、《塞尔达传说》(未发售)、《白夜》
个人地址：北京市海淀区复兴路61号院东2楼3门103室
邮编100036
想对大家说的话：热爱掌机游戏人的玩家请与我联系，男女不限来信必复。游戏格言：人生苦短，及时行乐（摘自微软广告语）。

姓名：田野　拥有掌机：GB、GBC、GBA
性别：男　GBA颜色：白色
年龄：17岁　QQ：无
拥有GBA游戏：《机战R》、《白夜》、《火焰纹章》
最喜欢的掌机游戏：《白夜》、《月轮》、《机战R》
个人地址：湖北省十堰南街邮政储蓄所08信箱
想对大家说的话：爱掌机，恨JS。

姓名：黄巍　拥有掌机：GBA
性别：男　GBA颜色：紫色
年龄：16岁　QQ：无
拥有GBA游戏：《机战A》、《机战R》、《特鲁尼克大冒险2A》
最喜欢的掌机游戏：《机战R》、《特鲁尼克大冒险2A》
个人地址：贵州省贵阳市省卫生厅黄岚转（邮编：550004）
想对大家说的话：外地的朋友请用信函联系我讨论游戏，本地的可以联系我面对面交流。

笔名：安迪（X·Andy）真名：向晨
性别：男　拥有掌机：两台GBA　QQ：50150245
年龄：14岁　GBA颜色：透明天蓝、橙色
拥有的游戏：《实况足球》、《光明之魂》、《大盗伍佑卫门》、《黄金太阳》、《索尼克》、《马里奥赛车》等
最喜欢的掌机游戏：《实况足球》、《黄金太阳 失落的时代》、《塞尔达传说》
个人地址：重庆市渝中区人民路3号5-7　邮编：400016
想对大家说的话：热爱掌机的朋友们，加入交流的空间和我们一起玩掌机。

姓名：陈雷钧　拥有掌机：GBA、GBP
性别：男　GBA颜色：透明
年龄：18岁　QQ：27033996
拥有GBA游戏：《白夜》、《黄金太阳》、《黄金太阳 失落的时代》、《V拉力3》、《机战A》、《机战R》、《实况足球》、《龙战士2》等
最喜欢的掌机游戏：“《黄金太阳》系列”、《实况足球》
个人地址：江苏省苏州市田家炳实验中学高三（3）班
邮编：215000
想对大家说的话：我希望《掌机王》能为解决一个《黄金太阳 失落的时代》中的问题，就是在“天地之石”有一个迷幻房间，按攻略走，走不到大蛇那，怎么办？是不是上左左上上右上上右上上右上上，为什么走不出去呢？《掌机王》是否能回信给我，救救这个可怜人的命，求求你们了啦！（编：看攻略！）
我希望凡是对GBA游戏感兴趣的玩家，都可与我联系，让我们联手攻破一个个难关，难道这样的事情不好吗？

姓名：张富胜　拥有掌机：GBA
性别：男　GBA颜色：橙色（日）
年龄：19岁　QQ：174764182
拥有GBA游戏：《马里奥A2》、《火焰之纹章》
最喜欢的掌机游戏：GB《圣剑传说》、GBA《火焰纹章》、《FF4》(WSC，没玩过)
个人地址：天津市大港油田西苑小区四里-2-1-502
邮编：300280
想对大家说的话：GBA是最棒的！

姓名：林岩（GBA魔王）　拥有掌机：GBA
性别：游戏以外是男孩　GBA颜色：透蓝
年龄：18岁　QQ：抱歉，本人是电脑盲，从不上网
拥有GBA游戏：《黄金太阳》两作、《V拉力3》、《KOF EX》、《马里奥赛车》、《恶魔城》两作、《沙罗曼蛇》、《魔法假日》
最喜欢的：《黄金太阳 失落的时代》、《月轮》、《V拉力3》
个人地址：广西桂林市锦绣乐园24#1单元6-1
邮编：541001
想对大家说的话：最想与有以下恶趣味的人交朋友。
敌人杂兵，能杀多少杀多少；金钱道具，能贪多少贪多少。
路障建筑，能毁多少毁多少；等级能力，能升多少升多少。
因此机友称我为“破坏王”、“贪分王”。

姓名：侯洁　星座：狮子座
性别：女　拥有掌机：GBA
年龄：21岁　GBA颜色：透明蓝
拥有GBA游戏：《黄金太阳》两作、《魔法假日》、《铁拳》、《马里奥A2》
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》…（太多）
个人地址：北京市海淀区香山红旗村10号院6楼2门1号
邮编：100093
想对大家想说的话：I love 掌机王！我是一个掌机迷，虽然我只有一台GBA，在和他相处的一年里，我们一起度过了快乐的时光！当他第一次出现在我的视野里时，我知道他一定会属于我！也许过几年他会变老而退休，但我会好好地珍藏他，让我们永远怀念那段属于我和他的日子。

姓名：田雪 BLOOD·T　拥有掌机：GBA　编号：AS10478497
性别：男　GBA 颜色：orange（CHINA）
年龄：20 岁　QQ：40433993
拥有 GBA 游戏：《机战 A》、《黄金太阳》、《魔法假日》、《洛克人 EXE2》、《马里奥赛车》、《火焰之纹章》、《黄金太阳 2》、《机战 R》（按购日时间先后顺序排列）
最喜欢的掌机游戏：《机战 A》、《机战 R》、《洛克人 EXE2》、《黄金太阳》系列……
个人地址：北京市朝阳区安外　新西里一区 6 号 8 单元 401 号
邮编：100029
想对大家说的话：I LOVE THIS "GAME"！希望通过《掌机王》能够认识更多的掌机玩友！

姓名：郭江达　拥有掌机：GBA、GB（透明）
性别：男　GBA 颜色：orange（CHINA）
年龄：17 岁　QQ：无
拥有 GBA 游戏：《机战 A》、《机战 R》、《黄金太阳 失落的时代》、《实况足球》、《索尼克》、《皇家骑士团》……
最喜欢游戏：《实况足球》、《机战 R》
个人地址：广东省湛江市山区海昌路 17 号　邮编：524000
想对大家说的话：希望结识多些机友。

姓名：CLAIRE（不一定要真名吧）
性别：女　拥有掌机：GBA　QQ：57636972
年龄：19 岁　GBA 颜色：透明蓝
拥有 GBA 游戏：《WTA 女子网球》、《白夜》、《光明之魂》
最喜欢的掌机游戏：《白夜》
个人地址：广西南宁市明秀小区 51 栋 205 田耀烽转 CLAIRE
邮编：530001
想对大家说的话：你们要一个美编啊！掌机达人也要一个？可惜我都不是，那么就不去自首了！

姓名：全炜　拥有掌机：GBA、GBC、GB
性别：男　GBA 颜色：橙色
年龄：17 岁　QQ：6083928
拥有 GBA 游戏：《机战 A》、《机战 R》、《三国志》、《铁拳》、《黄金太阳》、《索尼克》、《实况足球》
最喜欢的掌机游戏：《机战 A》、《三国志》、《心跳回忆 文艺篇·体育篇》（GB）
个人地址：广东省茂名市向阳街 48 栋 801　邮编：525000
想对大家说的话：……

姓名：刘晓鸣
性别：男　拥有掌机：GBA
年龄：22　GBA 颜色：紫水晶（编：？）
QQ：无。只有电子邮件：wahen@public.szptt.net.cn
拥有的 GBA 游戏：《马里奥赛车》、《月轮》、《白夜》、《V 拉力 3》、《WE》、《机战 A&R》、《皇家骑士团》、《超魔界村 R》、《街霸》
最喜欢的掌机游戏：《马里奥赛车》、《皇家骑士团》、《WE》
个人地址：深圳市南山区桃园路苏豪名厦 9B2
想对大家说的话：生于沈阳，游学福州，现居深圳的掌机迷渴望认识新朋友，你愿意吗？

姓名：彭琦　拥有掌机：GBA
性别：男　GBA 颜色：黑色
年龄：21　QQ：57337725
拥有的 GBA 游戏：《KOF》、《超级机器人大战 R》、《露娜传说》
最喜欢的掌机游戏：《超级机器人大战 R》
个人地址：湖北襄樊铁路技校职教部
想对大家说的话：不要对你喜欢的主机说"我爱你"！不要对你喜欢的游戏说"我愿意"！喜欢玩游戏和爱好画漫画的人们给我写信吧！LIKY 一定要帮我刊登啊！愿真主与您同在！

姓名：袁俊　拥有的掌机：GBA
性别：男　GBA 颜色：黑色
年龄：19　QQ：13223547
拥有的 GBA 游戏：《机战 R》、《白夜》、《光明之魂》
最喜欢的掌机游戏：《机战》系列、《光明之魂》、《传说》系列
个人地址：成都市东城拐街 3 号
想对大家说的话：我对游戏的喜爱已经不能用语言来表达了。

姓名：国加贝　拥有掌机：GBA、GBC、GBP
性别：男　GBA 的颜色：橙色
年龄：19　QQ：88077781
最喜欢 GBA 游戏：《黄金太阳》、《机战 R》、《露娜传说》
个人地址：吉林省吉林市江城中学高三（1）班
想对大家说的话：我是一个酷爱掌机的玩家，希望在贵刊上能交到喜欢掌机的达人，欢迎喜欢 GBA 的玩家和我交朋友！GBA 万岁！最后希望、渴望、盼望我的名字能出现在贵刊上！祝贵刊越办越好！

姓名：张宇航　拥有掌机：GB　GBA；
性别：不是女的，不是人妖　GBA 颜色：透明蓝
年龄：17　QQ：55807448
拥有 GBA 游戏：《超级机器人大战 A&R》、《光明之魂》、《火焰纹章》、《黄金太阳》
最喜欢的掌机游戏：《超级机器人大战》类、《口袋妖怪》类；
地址：北京市朝阳区望花西里 8-1-602
想对大家说的话：你们好，我是一位忠实的《游戏机实用技术》的读者，从第一期买到现在，期期必买，这是我第一次写信，如有雷同纯属巧合。

姓名：颜君　拥有掌机:GB 厚、GBC、GBA
性别：男　GBA 的颜色：白色
年龄：17 岁　QQ:8388175
拥有 GBA 游戏：《马里奥》、《彩虹 6 号》、《白夜》、《GT》、《机战 A》、《机战 R》
地址：江苏省高邮市高公桥路 19 号
想对大家说的话：大家好，又是我，我是一个地地道道的掌机迷，我玩过Nintendo所有的掌机，我也希望能够交到更多的Game Boy朋友。支持 Game Boy，做真正的 Game Boy！

姓名：宋凯
性别：男　QQ：64331284
年龄：20　拥有掌机：GBA
GBA 颜色：白色，第一时间入手！后盖是 1-1。2100 元呢！555
拥有的GBA游戏：《机战A》正版的、《机战R》、《实况A》等等……
最喜欢的掌机游戏：《白夜》、《口袋妖怪 水晶》等等……
个人地址：北京市朝阳区十八里店老君堂新区 2 号楼 2 单元 101
想对大家说的话：真正的游戏是移动的、是任天堂的、是宫本茂的！！！！！！！！！！想认识北京的喜欢游戏的朋友！！

姓名：路非　拥有掌机：GBA、GBC、GB
性别：男　GBA 颜色：黑色
年龄：17　QQ：56218477
拥有的 GBA 游戏：《玛利赛车》、《游戏王 6》、《光明之魂》《火焰纹章》、《机战 A&R》、《白夜》《黄金太阳》
最喜欢的掌机游戏：《光明之魂》、《游戏王 6》、《火焰纹章》
地址：广东省佛山市垂虹五街 8 号 202
想对大家说的问题：我是你们杂志的忠实读者了！我总是第一时间入手你们的杂志。我现在就一个问题想问你们：GBA 的《口袋妖怪》是永远不丢记录的那种吗？求你们回答我！谢！
"一个人玩 GBA 很闷的，一起玩吧，哈哈哈。"

还有天津小王等部分玩友的资料，由于版面问题移交下期《掌机王》刊登，实在是抱歉啊。千万别寄炸弹报复我们……

由于地方不够大，所以Grace玩友的资料就只好刊登在这里了。

姓名：Grace　　拥有掌机：GB、GBC、GBA
性别：女　　GBA 颜色：橙色
年龄：18　　QQ：35762464
拥有的 GBA 游戏：《黄金太阳》、《洛克 ZERO》
最喜欢的掌机游戏：《马里奥 2》、《洛克 ZERO》、《口袋妖怪》
个人地址：上海市泸天山路 760 弄 8 号 307 室
想对大家说的话：和我一样喜欢LIKY的人来信哟！上海的掌机迷或者 TV GAME FANS 都要和我成为朋友哟！到时候带上你的 GBA，READY，联机哟！

Grace：To LIKY，这个GBA和我的一样的说，两挂件也是相同的哟！送给我最喜欢的LIKY，不要谢我，说过不要谢啦！以下为个人档案，希望能刊出，拜托！



LIKY还是要谢：GRACE MM的来信非常别致，花了不少心思吧。（紫枫看到你这封信差点要拿去珍藏了，因为勾起了他当年因为没有GBA，便在笔盒上画了个GBA闭着眼睛玩的“美好回忆”。）上次你来信问哪里能买到《光明之魂》和《特鲁尼克》的屏幕保护盖，我看你只有去日本才能买到了，（笑）因为国内很难见到的。再说这种以游戏为主题的屏幕盖有点“限定版”味道，不会大量发售，所以……你还是买《掌机王》吧，比较现实一点。





鞍山市·王强△

现身说法：GBA 屏幕擦的麻烦

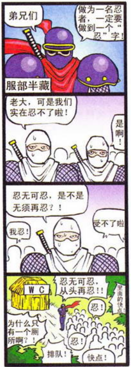
最近买了原装的GBA专用屏幕保护膜+屏幕擦的套装，使用当中遇到一点小麻烦，把经验介绍给诸位，以免大家犯相同的错误。(>_<)

原装的屏幕保护膜相当地不错——组装的根本无法与其相比，但是在贴保护膜的过程中要注意一定要将屏幕表面的所有灰尘擦干净。否则……贴上去之后就会发现已经有一些灰尘先入为主了，(-_-b)这个时候想擦也擦不掉了……比起贴保护膜，屏幕擦的用法大家都应该认为相当简单吧，但是！同样是细节问题反而要格外留心！我当时把贴膜贴上之后顿时觉得很爽，所以经常捧着GBA左擦右擦，但是有一天突然发现屏幕上面竟然多出好儿道划痕。(>_<)后来经过仔细检查，才发现其中“奥义”……屏幕擦正反两面质地完全不同，而且由于颜色问题所以不细看很难发现，正面是布绒质地——擦屏幕用的应该就是这一面；而反面则是纵向的条纹纹理——这一面不能用来擦拭屏幕，如果没有看清楚用了反面来擦的话……屏幕上就会留下条纹纹理带来的划伤痕迹——而且不是一道两道，是很多道啊！算是严重破坏了，(-_-b)包装上的说明书着重描写贴保护膜的过程，似乎没有提到屏幕擦正反的问题。虽然原装保护膜质量上乘更换方便没有后遗症，但是——毕竟价格也是50RMB左右，即使GBA贴上了保护膜也要爱惜使用啊。

SPEED

LIKY：GBA的屏幕娇贵无比，怎样保护这个吹弹欲破的“脸蛋”一直让玩友伤透了脑筋，以前LIKY就曾严正警告过国产10元的屏幕贴膜是“GBA屏幕杀手”，千万不要碰。现在SPEED玩友投来了原装屏幕膜的使用心得，想不到也是一把辛酸一把泪……好在SPEED玩友大公无私地以自己的血泪史为广大玩家敲警世钟，让其他玩友不至于犯同样错误，也算圆满了。其实，擦GBA屏幕LIKY一直都是用眼睛布的，编辑部内的掌机一族也都是这样，效果很不错的。

编辑部的GBA掌机一族现状，暂时和《掌机王》第一辑里所介绍的差不了太远，有一狂热爱好者借给LIKY一款EZ256M烧录卡套装，一时间LIKY也得意得不得了。因为以后再要买卡的话也只会买超经典超值得收藏的那一类了。而那块记忆消失的《火焰之纹章》原装卡也扎扎实实地包好放在了保险箱最里层。（痛啊！）紫枫由于买了台PS2，被编辑部里的掌机一族大骂成叛徒……唉，界限分那么清又是何苦呢？紫枫一直犹豫着要不要买烧录卡，现在天天赖着LIKY不放，为的就是借用他那卡烧一些经典FC游戏回去玩。阿修罗这小子买游戏从来都是一声不吭就偷偷买了，《机战R》、《火焰之纹章》、《PSO》NGC版、《大乱斗》……全买的正版。不愧是“真·任FAN”！，纱迦……纱迦最近在干什么？对了，好象在玩PS2版《猛将传》，新人星夜与蜘蛛都暂时未买GBA，纱迦大方地把心爱的GBA借给新人星夜去了。一蜘小蛛同志不懂日语，所以不玩任何日文游戏，目前正恶补《白夜》英文版。最后是D·S大人，上期介绍说他的GBA保养得最好了，很多玩友都来信讨教保养大法。现在就向大家揭开谜底吧……买了不玩！嘻嘻……现在大家知道了吧？



鞍山市·王强△

GBA方向盘

外围设备制造商ProPlay 最近向外界公布了一套新的GBA 配件。该配件令你可以用方向盘来玩GBA上的赛车游戏。并且使用起来也相当方便，只需将装有卡带的GBA插在方向盘背后即可。据悉，掌机王LIKY已经对该外设表示出极大的兴趣……



GBA 用 MP3 超 COOL 黑色套件

发布时间则和先前的那款紫色一样已确定在9月份发售，价格仍为 9800 日元。



录音发面能设置 3 个等级 128kbps、96kbps、64kbps，选择128bps 时应和普通 MP3 的音质差不多。另外据称预付款的内部装有音箱，而且还能搭载卡拉OK。电源方面则决定为5号电池1节，能连续工作 10 小时。



征稿启示

为了更好地办好我们最最可爱、最最靓丽的《掌机王》，现面向所有掌机迷征稿，征稿范围包括：

攻略类，够强、够狠就放马过来！最好先和我们联系。因为有些攻略我们编辑也在制作中，哼哼……千万别埋头做无用功。

特辑类，什么RPG特辑啊，魂斗罗特辑啊都可以。也请先和我们联系。

自由谈类，讲述你的游戏辛酸史，评析业界的掌机动态。

画稿类，无论是四格或是单幅或是整页故事稿均可，画稿要求请参考星之心画廊，题材请锁定在与掌机相关内容范围内。

以上稿费大大地优惠，来稿来信来Email请参考“油细鸡”上的联系地址，另外，如果能在信封以及信纸左上角上注明是“掌机王收”就更好了，那样你的信件能更快地得到处理。（包括普通来信也请标明吧，因为那样确实方便很多。）

掌机王自由谈

这是一个畅所欲谈的栏目，希望在这个大家庭里大家都可以找到各自喜欢的文章或言论。当然，你可以谈谈自己的掌机生涯，也可以聊聊业界的最新动态，又或者针对某款游戏发发牢骚。总之，《掌机王》热诚欢迎各位掌机迷赐教。

《白夜》之我见

文：江西恐龙



对中国玩友来讲，《白夜》是在预想当中推出的，几乎所有人都没有怀疑过KONAMI的制作实力，而最初从PS2逃票到GBA上开发（编注：未经证实），这也是从销量上考虑的，事实上也验证了此点。首周1万多的销量让KONAMI高层领导大呼好险。众PS2玩家们想要在PS2上玩到最新《恶魔城》的话可能要等上一段时间了，至少销量是一个问题，谁敢保证《恶魔城》在PS2上能卖出个好成绩呢?

“白夜协奏曲”，一首神与恶魔共奏之曲。故事上不能说没有创意，但新鲜感却的确让人不敢恭维。剧情大致是说吸血伯爵德拉古拉在1748年想借助邪恶力量复活，在这次的复活游戏中德拉古拉需要的是马克希姆的邪恶之心以及丽蒂的鲜血，而恰好这两个人又是贝尔蒙特家族后裔祖斯特的好朋友。此回德拉古拉在“复活选材”上也是真够白痴的！所以祖斯特一方面为了救出好友，另一方面也为了家族的宿命——猎杀德拉古拉而征战恶魔城。

和《生化危机》的同伴设定有一点相似，《白夜》一开始剧情上就安排马克希姆因为受伤而和祖斯特分开了。在以后的探险中，祖斯特会分别几次碰到马克希姆（而且和《生化危机》一样，剧情上又会违背常理地安排主人公与同伴分开）。在故事上KONAMI也卖了个大关子。为什么马克希姆说的话有时候令人迷惑不解呢?“为了超越你，我得到了新的力量！”随着故事的进行玩家逐渐了解了真相：原来马克希姆具有双重人格！玩家们在历险中走过的两座城就是因此而幻化出来的。由于剧情上就早已安排了马克希姆的“背叛”，所以玩家们也就休想像《生化危机》一样能将这游戏通过操纵不同的角色来表、里玩两遍了，征战恶魔城的任务顺理成章地只交给了祖斯特一人。好在那200%的地图设定让玩家过足了探险瘾。这才不至于让游戏长度显得过短。现在看来应该是KONAMI一开始就计划好了要做一个地图最大完成率为200%的《恶魔城》，之后才为了这一设定而安排马克希姆的“变心”。

曾和同样喜欢恶魔城的朋友阿猪讨论过恶魔城为何每次内部结构都不同的原因。虽然这是一件很不起眼的琐事，因为《恶魔城》毕竟只是个游戏，对不对?但做为一名玩家有那种刨根问底的钻研精神也未必是件坏事。我们曾想到是否因为德拉古拉很有钱所以每次复活时都要大修大建?这样看来那位不知名的建筑师也算是强人中的强人了。《白夜》中的恶魔城好解释一点，因为那是马克希姆内心的邪恶幻化出来的，剧情一涉及到幻想、神话那是谁也提不出异议来反驳了。可是这千百年来动不动就复活动不动就来一座城堡……也太夸张了吧！



▲游戏音乐制作者MANA与制作人IGA的宣传合影

最后我们得出结论：俗一点的解释，作为一个游戏总要让人有新鲜感。所以恶魔城每次结构不同的原因是因为KONAMI在游戏制作上是有要求的！而高雅一点的解释只能说德拉古拉那家伙无所不能了，区区一座"小城"还不容易改造？所以说不定下次PS2版《恶魔城》就是分为火、水、冰、土四座城了。这点不提……

从画面上看，《白夜》无疑是现今GBA动作类游戏中数一数二的漂亮之作。画面惟一能超过《白夜》的……也许就只有《瓦里奥》了。（特指ACT类游戏）在这里想向那些玩模拟器的玩家解释一下，你们之所以说《白夜》画面不行，那是因为你们是在模拟器上玩的原因。比如祖斯特的残影，在电脑上显示为3个，模拟效果差一点的话可能只有2个。可在GBA上显示则是很自然很连贯的，数数看有几个？细细看来至少能达到6个，而且其残影效果几乎可达到《月下》水平（请用卡带亲试）。如此看来GBA运行游戏的速度确实让人满意。如果硬要用挑剔的眼光去看一个游戏，那么GBA上是没有任何一个游戏的画面和音乐能与PS2相比的。那么为什么还会有那么多人要选择GBA呢？要玩一个游戏，要学会享受优点，而不是自己泼自己冷水找碴玩。

64M，这似乎是现在GBA游戏中容量的极限，很多玩友想着为何《白夜》不做成128M？其实那只是大家一厢情愿的想法，现在的商场如战场般残酷，在一个游戏得不到肯定热卖的判定时，商家是不可能会冒险的。不过KONAMI在制作这款游戏时的确是花了大心思，将游戏通关后，也感受了KONAMI制作实力的强大之处。游戏背景华丽不说，光是那200%的地图完成率已经够让人兴奋了。由于容量有限的原因，邪恶之城与正城结构相同已经是料想当中。但KONAMI巧妙地修改了少数房间背景、结构。而且还改变了背景的颜色数值，比如正城的大理石回廊是沥青色而里城则改成了象牙墨色，这样给玩家的感觉是这200%的场景几乎没有重复感。在容量改动不大的情况下做到了大容量的感觉，一方面算是完成了领导下达的任务，另一方面也算是对得起那些期待已久的"恶魔玩家"了。

本作的BOSS数量、种类均令人满意，但难度却出奇地低，看来《月下》原帮人马还是改不了那"害怕玩家因为太难而不买这款游戏"的恶习。新加入的SPELL FUSION系统可以说是DSS的进化版。从使用次数、效果及爽快感来看是这个系统非常成功的！在兴致勃勃地游戏时要停下来进入菜单进行调整那可是动作游戏的致命伤。《白夜》的快捷按键设定一改DSS菜单切换所带来的停顿感，玩家们可以一路上用华丽的魔法拼杀到最后。种类繁多的魔法演出效果不俗，当看着祖斯特大声呼出魔法时真的有一种很爽快的感觉。

对了，最后还忘了说说游戏的配乐呢……这BGM……唉……这MANA"小姐"真是不太适合制作《恶魔城》的音乐……一粒老鼠屎坏了整锅粥……（编注：各位MANA的FANS要算帐的话请找江西恐龙）

下一作《恶魔城》，继续期待！



对立的平衡

文：G-01 Finale.



《火焰之纹章 封印之剑》里人物的存在并非只是为了正义和邪恶，在硕大的故事内容中，所谓的对立以大多数人的眼光来看，不过是为了区分好人和坏人，其实不然，利基亚联盟和贝伦对立只不过是概括游戏的大概内容，而真正他们存在的价值是相互的，不存在好和坏，他们都是为了自己的最终目的不停地努力，直至生命的最后一刻，这个情况其实在游戏的包装上就看得出来，在泽费鲁后面的伊多真的邪恶吗？是所谓的"魔"龙吗？难道说手持八神器之首哈尔穆德的封印之剑的罗伊真的是真正的好人吗？笔者曾经一直不停地看游戏的包装超过一个小时，说实在的我一直认为泽费鲁是一个真好人。（－_－b）

进入游戏后，玩家第一的感觉应该是罗伊这毛头小子真的能灭龙吗？如果说罗伊当时只不过是个小子，而后来的他真的能称得上是英雄吗？

泽费鲁一直认为龙才是真的"大陆主人"，但他真的没有仔细地考虑过消灭了人类的后果吗？不然，没有泽费鲁的坚定意志能教育出象布尔尼娅这样不同于一般人的忠诚猛将吗？居然还敢在最后出来挑战大陆新最强军团，但是，布尔尼娅在最后是舍己为国（人），让士兵先退去，坚定的意志能培养出一个强者，在最后关头，如果士兵退去了能称得上是大陆最强龙骑士团吗？从另一个侧面表现出了"得道多助，失道寡助"这句古训，难道贝伦国王泽费鲁不是一个仁君，"贝伦的亡灵解释了这一切，王者始终处于"生于忧患，死于安乐"这种境界才能真正地统一天下。泽费鲁做到了，而且做的相当完美，只可惜龙不能统治大陆，因为它们缺少了——感情。

罗伊这小子的花言巧语想必大家都非常清楚吧！(^-^)利基亚联盟取得胜利的同时，也意味着人类特有的感情胜利了，泽费鲁虽说是一个仁君，但他给大家的印象始终是冷峻的高峰，高贵而严肃，不拘束于君臣之间的礼节。"你要是完成了任务，就有你的好处"这肯定是泽费鲁最大的一个错误，纳修虽说是一个猛将，但又无耻，这就是成为贝伦高官的后果；玛德克，可以说是比泽费鲁国王更有战斗头脑的人，而又是泽费鲁最敬仰的人，更胜过他的父亲。玛德克有恩于他，泽费鲁当然十分爱戴他，而这种爱戴不同于罗伊他们，金钱，名誉，权利，使得贝伦的官员们迷失自我，这种东东不能与友情相提并论，这种对立的存在，使玩家能看出制作人的用心，而制作者通过这种对比让人们意识到是该反省的时候了。

在罗伊眼中，为了正义，为了整个大陆的人民而去灭龙，能成为英雄，能名流千古，对吗？错，大错特错，真正的英雄在哪？能为国亡，能为民死的才配叫英雄，泽费鲁考虑的不光是国，还从龙这个角度出发，但是他能为龙的统一作一块垫脚石，而罗伊行吗？

在泽费鲁临死前也不忘狂妄的说上在人世间的最后一句话："我相信人的可能性，决不会输给连绝望得连自己也一同否定的你的！（编注：这句话对象是罗伊说的……）

泽费鲁失败了，罗伊胜利了，人再次胜利了，但笔者相信在未来的若干年里，罗伊这个让人琢磨不透的小子一定会明白泽费鲁这个让人佩服，又让人畏惧的国君的。

当龙，或那个沉没的国度苏醒时，世界将随这次的胜利而改变，我坚信！

He want to fly , but he failed , I know he is good.

Don't forget him , and them ...

特鲁尼克大冒险2 ADVANCE

文：天下第七

一说起CHUN SOFT（纯软？）公司出品的“《不可思议之迷宫》系列”，大家首先会想到应该就是《风来之西林》了吧，其实本系列的开山鼻祖却是SFC上的《特鲁尼克大冒险》(12M)。《特鲁尼克大冒险》2代是于1999年在PS上发售的，CHUN SOFT的游戏一向给人以量少质精的感觉，按照它以往制作游戏的速度来看，在2001年7月19号刚刚推出《风来之西林GB2》之后紧接着又在12月20日推出这款《特鲁尼克大冒险2 ADVANCE》本身就是件不可思议的事。(笑) 不过嘛，从游戏标题就可以看出来，本作只不过是PS版的复刻而已，外加上CHUN SOFT早已对任天堂的SFC、GB等硬件系统烂熟于心，做起来自然不费力。当然，在移植过程中画面、难易度都有一些调整，原作中的个别BUG也都修正了。

首先来看看游戏画面吧，不愧是GBA的液晶屏，纹理细腻、整体色调想当鲜艳。迷宫中的画面虽然颜色稍暗，但反而非常好地表现出了迷宫中的气氛。建议大家在光线充足的地方玩，如果是在光源并不稳定的车上或户外就比较危险了，笔者就有过因没看清前面是什么东西而一箭射中杂货店老板的经历，(汗) 当然要不是我按B键往前冲得太快应该也不会发生这种事。如果说游戏画面有什么不足的话，那就是没有对地图和对话框进行半透明处理。地图显示也就罢了（毕竟在GB的《风来之西林》就习惯了），但画面下方的对话框会占据大约两个身位的高度，每当捡到什么道具或是升级时都会出现，它要显示一会才会自动消失，一般玩家们都会按A键把它跳过去吧，但关键是这时候完全看不见下方是否有敌人出现，很容易被打个措手不及。

音乐方面，本作表现得非常出色，虽然没有CD音轨那么悦耳动听，但氛围体现得非常到位，无论是在镇子的广场上，自己家里，宫殿里还是迷宫中都会听到相应的背景音乐，非常能使人投入。值得一提的是，每当听到LV UP时的声效都给人一种是在玩《勇者斗恶龙》的错觉（毕竟CHUN SOFT也参与了《DQ》前5代的制作）。

下面来看一下游戏操作，L键是显示地图，R键用来调整方向，和方向键并用可以斜着走，与



GB上的《西林》比起来是方便多了（如果GBA上能够再多两个键也许更好，呵呵）。

也许是主题不同，与《风来之西林》相比《特鲁尼克大冒险》的整体感觉更加柔和一些。《风来之西林》给人一种凄凉萧瑟之感，说不上哪个更好，只能说他们的风格不同。因为《特鲁尼克》二代当时是“《不可思议迷宫》系列”第一次在PS上亮相，对初次接触的玩家还是比较照顾的。第一个迷宫就有一点教学的性质，谁都可以轻松过关。此后迷宫的难度会逐级增加，并且各具特色，比如有的迷宫中只能捡到“卷物”，有的则只能得到“杖”，还有的迷宫中只有钱，想要什么道具只能去商店买。这样几关下来，玩家对各种道具的使用方法、战斗策略等就会有一个大概的了解。

游戏的进程不只是迷宫的增加这么简单，到达一定进度的时候特鲁尼克还可以转职（实别的职业），除了商人，还有擅长战斗的战士以及只会使用魔法的魔法师等。总之想要把这个游戏研究透彻的话不花费大量时间是肯定做不到的。

最后来看看游戏的存储方式。在GB、SFC、N64版的“《迷宫》系列”作品中，因为是半导体存储介质，可以做到即时自动存储，因此在游戏中每前进一步都要小心翼翼，走错一步也许就会丧命。同时玩家还可以充分理解“弹尽粮绝”是种什么感觉。PS和DC版中，因为光盘无法实现自动存储，只能定点记忆。GBA上的本作也是如此，迷宫中只能在下台阶的时候才能记忆。因为采用了不需要电池的闪存记忆方式(D版除外，但烧录卡没问题)，存储的时候所花费时间要比SRAM的稍长一些，要是采用自动存储的话游戏就基本无法正常进行了。

钻子先生 ACE

——不可思议的帕库太利亚

文：天下第七



作为目前为止惟一一个“掘地类”游戏系列（除去最古老的《DIGDUG》），他的最新一作前不久又在GBA上登场了。并且和《Mr.Driller 2》一样是首先在GBA上出现，之后才会被移植到其它机种。不过实际上本作在游戏系统方面基本上和《Mr.Driller G》如出一辙，能令人眼前一亮的东西并不很多。尽管如此，虽然NAMCO推出GBA新游戏的速度令人咋舌，但从中我们既能感受到其强大的制作能力，另一方面也可看出NAMCO向一直萎靡不振的公司业绩发起挑战的决心。

在GBA游戏中加入语音早已不是什么新鲜事了，前作《Mr.Driller 2》的标题画面中就能听到语音，但这次却有很大不同。除去片头堀江美都子（也有叫堀江美津子的）一首完整的主题歌（和PS版上的《G》相同），古川登志夫等知名声优也都在游戏中参加了配音，甚至让我觉得游戏的容量是不是都用到声音这上面了。遗憾的是在本作最具特色的“帕库太利亚模式”中没有加入一点语音（动画倒是不少）。游戏在画面设计上有一些调整，但整体风格上人物可爱的形象仍没有变，稍嫌发暗的画面也没有变（汗）。挖到比较深的地方时方块的颜色有点难以区分（不知道是不是我的GBA屏幕特别暗），也许在任天堂推出改良版GBA后这就不是什么问题了。

人物方面，在2代中只有两个角色可供选择，并且除了外表不同使用起来没有任何区别。本作中玩家可选择的角色增加到了6位，他们各自的能力也不相同：男主人公移动速度不快，氧气消耗也不快。女主人公移动速度较快，氧气消耗也较快。男主人公的老爸移动速度较慢，氧气消耗却极快，不过挖掘速度很快。男主人公的哥哥移动速度极快，氧气消耗也不慢。小狗的移动速度和氧气消耗都比较慢，能够进行两格攀登。机器人的移动速度和氧气消耗也都比较慢，身体结实，可以禁得住一次撞击。

男女主人公属于综合型选手，小狗和机器人适合初级玩家，主人公的老爸和哥哥适合高级玩家来使用（一般用来挑战时间）。此外，还有一位隐藏选手——哥哥的宠物小黑兔，它的移动速度和氧气消耗比所有人都要快，可以进行两格攀登、以及同时向3个方向挖掘（虽然很方便，但经常会挖到不该挖的地方，有时候感觉就是在自掘坟墓……），是挑战高分或时间模式的最佳选择。

下面谈谈游戏中的几种模式。首先是“任务模式”，分为日本（初级：500米）、法国（中级：800米）、亚马逊（高级：1500米）、南极（超高级：2000米）这几关，总体来说距离都不是很长，难度有所下降。此外，还有一个最终关：宇宙（无限大），相当于2代中的“最终模式”，因此本作中就取消了“最终模式”。游戏中的内容不只是挖掘，取得问号方块后会随机得到一些道具（有好有坏，碰上能补充氧气的道具还好，要是碰到使画面上下颠倒的道具就让人欲哭无泪了……），总之和2代相比有很大不同。

2代中的“时间挑战模式”在本作中是以“大奖赛”（GRAND PRIX）的形式出现的。从6人中选出1人由玩家控制，其他5人则由机器操纵。游戏中3关为1局，各人每关的得分加在一起，最后分数最高者就算胜出。在这个模式中不会出现

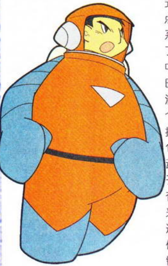
特殊道具，因此是否能够取得高分完全取决于玩家的实力。此外，想使用不同角色获胜的话游戏中就要采用不同的战术，比如消耗氧气快的人有时候就需要绕道去取得氧气，而移动缓慢的大块头在狭窄地点被挤死的可能性就要比别人多一些。因为每人的特点都不一样，而每关中间是不能换人的，因此在自己角色最能够发挥长处的关卡中获得优胜就尤其重要。对实在没有优势的关卡适时地放弃也不失为一种战略。毫无疑问，和大多数GBA游戏一样本作也支持二至四人对战，规则和单人游戏没有什么区别，虽然一盘卡带也可以照玩不误，但在可选择关卡和角色的数量上还是有限制的。



多的方块，让玩家动脑子的成分无形中大大加强了。使人感觉稍有不足的是，游戏中有一种叫做“DRILL－STONE”的方块，可以在关卡和商店中得到。它在游戏中能够帮玩家很大的忙，比如改变方块颜色、消除周围的方块等，而游戏的平衡性也多多少少被破坏了，使用DRILL－STONE过关就变成了一件非常容易的事。如果在难易度和道具的设置上能够设置得更合理一些，这个模式应该会更好玩。

本作最大的卖点，应该说就是“不可思议的帕库太利亚”这个模式了。流程上感觉有点像是《钻子先生G》中剧情模式的简化版，可以把关卡中得到的道具拿去育成一种叫做帕库太利亚的宠物，让它们不断变化形态。原本笔者以为宠物育成到一定阶段后钻子先生或许可以获得点特殊能力什么的，但事实证明完全没有这么回事，真的只是育成而已。

说是育成，实际上也是一种变相的卡片收集(可以查阅宠物的各种形态)，不过笔者个人认为这种收集却是没有什么存在的必要。说到这个模式真正的大卖点，应该就是系统上的变化了。普通模式中氧气是随着时间的流逝而消耗的，但这个模式中每挖掘1次才消耗1%的氧气(不动就不消耗)。于是我们可以有充分的时间来考虑自己前进的路线，如何用最少的按键数来消除最



(LIKY：对此观点LIKY忍不住要说两句，个人觉得“不可思议的帕库太利亚”模式是游戏中最出彩的一个模式，它的难度一点也不低。就说那个1200米的舞台，你没有足够的技巧、策略和运气决不能轻易通过。我足足玩了两个晚上，反复七八遍才艰难通过。当时那达成目的后的满足感真是畅快非常。而说到那些道具破坏了游戏的平衡性我更加不敢苟同，恰恰相反，我觉得这些道具使游戏的策略性得到了极大的提升，用途各异的道具与这个模式“只有挖掘才扣氧气”的系统结合得天衣无缝，系统给了玩家充分的思考时间，而道具又给了玩家更多的策略选择余地，这样玩家在前进的过程中就能最大限度地在策略上多思考，寻求最佳路线，而不会堕入因为时间不够而盲目往下钻的焦躁之中。其实这个模式也因为加入了这些威力强大的道具而在其他方面作了很大调整，比如空气胶囊变得珍惜异常，于是每次见到空气胶囊时就如同展开一场小型战役，需要动用一切手段来得到它，于是各种道具的使用在此时就更加尤为重要。而当自己陷入极大的困境时，因为正确地使用道具使得局面一下子转危为安，这种柳暗花明又一村的惊喜也是最吸引人的地方。所以道具在这个模式下决不是破坏平衡性的东西……哇！老七，脸色不太好啊，哦哦，打住，打住，您继续，继续……)

在游戏发卖前的广告宣传中，可以看出NAMCO是把《钻子先生ACE》作当成是“集大成”之作来对待的，实际上总体来说它确实也是一部优秀的游戏，可或许是笔者的期望过高，总感觉在一些地方还是有很多改良余地的。

恐龙买机记 掌机回忆版

文：江西恐龙

江西恐龙的人生中碰到过最最“惊魂”最最难忘的事有两件。一是第一次看到GBP的《魂斗罗》游戏画面。二是第一次看到GBA版《马里奥赛车》的游戏画面。后者在时间上较接近现在，暂不提。我还是先从1998年的那个春天谈起吧……

第一台GBP

当时的我还在读高中，一台二手的MD玩得不亦乐乎。虽然杂志上PS、SS和GB的游戏介绍见多了，但真正的游戏画面还是没有看到过。我的家乡是个县级市，身边的几个玩友也都是玩MD过来的，所以在我们一伙人中最高级的游戏机也就是MD了。这样的日子也一直平静地过了很长时间，终于有一次，我突然有了一股冲动——想买新的游戏机。

好友阿甬的建议是：再存一段时间，一次性搞定PS。不过说老实话，当时的我没有见过PS的游戏画面，所以一点兴趣都提不起来。再者我确实只能拿出400元左右，左考虑右思索还是决定买台GB。恰好当时有本杂志上有二手机出售的广告。于是我的计划就此展开了：卖二手GB、GBP的那家店叫“北京天×”，价钱上相差不远，我选择邮购GBP。而考虑到剩余的钱款不多了，所以游戏卡我只邮购一盘，我决定买《魂斗罗》。我最后是在“北京天×”邮购二手GBP，而《魂斗罗》则在另一家店“北京万×”邮购——因为“北京天×”的《魂斗罗》要比“北京万×”贵几元钱。（P.S. 过去几年的广告虚假成分要比现在少很多，而且服务也不错。相信许多邮购过的玩友都有同感。当时仔细研究广告看哪家店的游戏卖得最便宜是一件很幸福的事，而出现在这家买机在那家买卡的情况也很正常。）

接下来，就是苦苦的等待了，邮购周期一般要两星期左右，那14天我真是度日如年啊。当时我还根据GBP的外型大小数据在纸上画了一个标准大的纸模型，然后粘在大文具盒里幻想着游戏的感觉，现在想想真是好笑。不久，苦日子熬出了头。《魂斗罗》收到了，把卡从包裹里拿出来时，真的不敢相信里面装有一个《魂斗罗》，这怎么可能嘛，这么小！将游戏卡带到学校里后，几个好友均发表了“言论”，看法最集中的当属于“GB游戏卡真是小得变态！”机子没到，朋友们又补充了几点看法：“画面肯定不怎么样，看卡的大小就知道了”。（郁闷……）

在收到卡的同一天，我打电话去“北京天×”询问，这才收到一个噩耗——他那家店里的二手机没货了。服务员叫我再等几天，要不就退钱给我。我咬咬牙，选择了等待。（再P.S. 前几年的邮购服务真的很不错，假如现在邮购再收到这样的回话，那就要想想是不是上当了……）

还好，过了几天再打电话去询问时，被告之机子已经寄出了。开心啊！再等了几天，终于收到包裹。拆开包裹一看，哇！黑色全新机！“北京天×”还送一个皮套给我呢，不错不错！（仔细分析，只能说明我运气好，因为这么快就有了二手机——而且是几乎全新的。）

接着马上买电池去，7号电池价格高，花钱花得好心痛……

装电池……开机……一条黑线一闪而过……什么？什么什么？没有画面？不会吧？再试，还是那样，除了一闪而过的黑线就什么也没有了。

绝望！

当时我没有想过与电池有关，只是一味地想着是不是机子有问题，打电话到“北京天×”询问，被告之“多试几次”。可试了好多次都没用啊。没办法，第二天一早骑自行车往离家乡32公里远的地级市里跑——因为在那个城市有惟一的一家游戏店。骑车的原因是当时我没钱坐车了。

32公里！1个半小时完成！时至今日我都破不了这个记录。游戏的魅力真是恐怖！

心急地骑到了专卖店，一问才知道原来是电池有问题，电压过低的劣质电池是不能正常开机的。借老板的电池玩了一会儿《魂斗罗》，感觉画面非常漂亮。瞪大了眼睛看还能看到一颗一颗的液晶点阵呢，开心啊！我随即用仅剩的几十元钱买了充电电池套装。

回去则惨了，花了将近4个小时才蹬到家。32公里真是远啊，路上我还时不时将机子拿出来玩两把。呵呵，在风光无限的野外玩GBP真是不错。

接下来的日子里，我生活在“无限的温暖”当中，后来我又补买了《热斗96》、《恶狼传说RB》等等有名的动作游戏，随着杂志上的掌机游戏信息量增多，我后来还买到了《塞尔达传说》、《口袋妖怪》等等优秀的RPG游戏……



第一台 GBC

一年之后，沉浸在游戏中的我一发不可收拾……

随着一股寒意直透心底，我不禁流露出害怕的表情，旁边的护士连忙安慰我说不要紧，她拿着一次性针管慢慢地靠近我，我瞪大眼睛看那针管直径竟然有一两毫米粗。护士用橡皮带扎在我的手腕上，然后递给我一块小竹筒，叫我有规律的抓紧、放松、抓紧、放松……随着血管中血液的流动不畅，我手臂上的血管像是水管一般凸现了出来。护士帮我擦了擦药水，然后……她很老练地将那粗得吓死人的针管直插入我的静脉血管里面。鲜红色的血，像是闸门开放一般直涌向血浆分离机里面。由于血液流动过快，输血管很有惯性地晃动了几下，只听到那血液"汩汩"的流动声音，像是一只被宰的肥猪血快要流尽了一样。我露出忧虑的表情，护士叫我不要担心，说很快就会过去的。过了十来分钟，安装在血浆分离机上面的血瓶已经灌满了。由于仪器的作用此时我的手臂停止了向外输血，我看见那血瓶开始飞速地旋转，转得快要让人分不清那是一整罐鲜血了。过了一会儿那血瓶旁边有个一次性塑料袋开始有淡黄色液体流入，护士告诉我那就是血浆，而且她向我保证说不用几天我体内的血液循环功能就会将捐献过的血浆再造出来的……过了几分钟，血浆已经完全分离了出去，那一整瓶血看不出有什么变化，但容量已经比刚才减少了很多，粘稠的血沫粘满了整个瓶壁显得犹为恐怖……紧接着，血瓶里已经失去了血浆的血液被灌入相当比例的葡萄糖水，然后又重新输回了我的体内，由于血液已经离开过我的身体，所以当已经变冷了的血重新回到我体内时，一阵透心的凉意传遍了我整个身体，血流回到手臂时那股凉丝丝的感觉像是一条大青虫爬来爬去一般。"享受"了一番高科技的服务，那些血液算是变相回来了……



但是……这样还没有完。刚刚只是取得了我体内100多毫升血浆，一共要抽取450毫升新鲜的血浆。护士边说着，边按动开关，又一轮"换血大法"开始了，我像是一头任人宰割的绵羊，温顺地躺在护理床上，继续"享受"着这一切，又一大罐新鲜的浓血被抽取了出来，接着又是血浆分离机开始旋转汲取出血浆……

几十分钟后，我走出了献血室，不知是心里作用还是生理作用竟然头昏得要命。我用收据（护士开的收血证明，确实叫"收据"，BT）在接待处领回了80元卖血费用。护士还给了我一张营养餐券，我知道所谓的营养餐只是一顿很普通的两三块钱的快餐罢了。我顺手将餐卷扔在路边。旁边的一个农民，准确地说，应该是和我一样来卖血浆的农民，他看了我一眼，犹豫了一下，然后，捡起了餐券。在那一瞬间，我突然非常厌恶自己来这里卖血浆的举动，我来卖血浆是为了什么？那些农民来卖血浆是为了什么？我看着在接待处等候验血报告的他们，他们的眼神是那样的单纯，来这里出卖自己的血液，仅仅是因为在农闲期间没有庄稼种，一年到头种田所得的钱还不够一个普通大学生半年的学费，而且医生也保证过损失了的450毫升血浆能一两天内恢复，所以……一个村子全村人一起出动来这里卖血浆，人头涌动着的排队人群……大叔憨厚地数着刚刚卖血得到的钱，带上旁边等候的家人，很欣慰地去食堂吃"营养餐"……

我发誓这是我最后一次卖血浆了，我收起那80元，加上这半年里9次卖血所得的钱，我在一星期后买下了GBC以及相应的几盘彩卡。

我发誓这是我最后一次卖血浆了……

时至今日，我已经找到了工作，也用平时节省的钱依次买下了PS、NGPC、WS、DC、GBA、PS2。其实我买每一台游戏机都觉得那是一种幸福的经历。我并没有后悔当初曾经为了第一台GBC做过这样的事。幸好医生也没有骗我，身体由于血浆已经全部换过所以反而健康了很多，（原来以为会虚弱下去的，有医学常识的玩友应该知道血浆再造的好处。）只是……有一次忘记处理掉那些"收据"副本，被老爸老妈发现了……呵呵……被狂874了一顿……大家可千万别学我，游戏这东西，不同的人会为它做出不同的事，骑自行车跑32公里、卖10次血浆是小事，但坑蒙拐骗的事那是万万不能去做了……

最后，衷心地祝愿所有玩友能够永远开心地玩到心爱的游戏，同时，也希望《掌机王》能够尽快办成月刊。《恐龙买机记》，下次与你见面！（不是GBA PLUS就是PS3了，笑）

恐龙小科学：人体内血液包含了55%的血浆、45%的血细胞以及7%～9%的蛋白质等物质。在一般人的印象中，输血只是输用全血。事实上，全血的输血是在大量失血（全身血量20%的失血）或失血多的大手术等情形下才需要。先进的医学技术强调的是血液成份疗法。如贫血病人所需要的只是血液中的红细胞；肿瘤病人化疗后所需要的是血小板、粒细胞；血小板减少或血小板功能低下而大出血的病人需要补充的是血小板等等。成份捐血是利用先进的仪器把指定成份（如血小板）从捐血者血液中抽取出来，其余成份均输回捐血者。适量的献血（或是像我一样献"局部血"）有利于血液的循环、再造功能，对身体有利无弊。1998年国家通过《献血法》提倡无偿献血，已杜绝了血液买卖。

（LIKY：江西恐龙对掌机的痴迷程度令人"脱帽"，不过其经历也让人触目惊心，大家一定要正确面对游戏啊！就像恐龙所说的不要为了游戏去做一些错误的事。）

热血格斗传说

番外篇

文：3m

天空灰蒙蒙的，不时一个闪电，随之而来的鸣雷，显示出一种不安的躁动。

我知道，决斗的时刻到了！我摆弄了一下头型（俗话说：血可流，头可断，头型不可乱！），大吼一声："出租车召唤！"一架红色奥迪停在了我的面前，"去奸商城堡！"今天一定要跟他来个了断！

20 minutes passed……



这就是奸商城堡。哼，还敢自称"游戏机专卖店"，真不要脸。我一脚踹……咦？想死啊！竟然换了自动门！不管了，我摆出了一个Joe的Opening："**叫你们BOSS出来受死！**"

"*什么事呀！*"从里间走出一个梳着分头，握着PS2手柄的年轻人，"*又是你，你到底想干嘛？*"

"**废话少说！快把GBA交出来！**"

"*哼哼，我们这GBA成百上千，我怎么知道你要的是哪一个？*"

"**少拖延时间，我要的就是NINTENDO最新版本的橙色GBA！**"

"*哈哈哈哈哈哈，来人，带上来！*"

"**没错！就是它！**"这鲜艳的颜色，完美的质感，就是我梦中出现了无数次的——Orange GBA！上次他竟敢骗我说没到，哼！

"*你想要吗？你真的想要吗？难道你真的想要吗？*"

"**不要消磨我的斗志，快拿过来！**"

"*哼哼，就看你有没有这个实力了。哈！变身！*"瞬间，BOSS周身出现了一层淡淡的黑气，头发如鲁迅般直立了起来。渐渐地，他的额头上显现出了"诈"字。我知道，他已练成了传说中的"超级奸诈人"！"*接招吧！厚颜无耻心狠手辣保护网！*"一团黑气将他与GBA包围，常人无法近身，"*有本事就来拿吧。*"

"**可恶，战斗力竟然有600，又比上次提高了……得小心些才行。**"先试探他一下。我把战斗力提升到400，"**看招！最低价格拳！**""轰——"果然不行，我被弹出了门外（幸亏是自动门……）。但是，我不会惧怕的，为了我的GBA！战斗力450："**讨价还价掌！**"500："**商量价格腿！**"520："**广告比较踢！**"527："**死皮赖脸波！**"……

但，BOSS仍然纹丝未动。

"*就这点水平，再去练10年吧。*"BOSS露出了不耐烦的表情。

"**可恶，快到极限了……**"看来，我的绝招"假装走人身法"也不会有用，怎么办呢？难道我真的得不到那台GBA吗？等一下，那是……裂缝！BOSS的保护网由于我的连续攻击，出现了裂缝！好，我豁出去了！"**比艺术家更执著，比球迷更热情，燃烧吧，钱包！**"我把战斗力提升到了极限550，"**GC诚很贵，PS2价更高，若为GBA，两者皆可抛！奸商不可饶恕！看招，秘奥义——GBA Fantasy！↓→↓→+START！**"

"乒！"终于，拳头打碎了保护网，穿透了BOSS的身体。

BOSS在颤抖："*这，这不可能……哼，不要高兴得太早了，我还会回来的！啊——*"BOSS的身体随着一阵黑烟消逝在空调的凉风中。

"**このまま死ね！只要有奸商存在，就会有正义的玩家出现把他们消灭！**"

GBA终于到了我的手上，摸一摸，手感棒极！赶快放入Battery，把刚才顺手拿来那个带火的纹章插上，看一看，哇！画面没得说！赶快回家玩去罗！

20 minutes passed……

"**先生，到了，车费20元，谢谢。**"

"**呃……我只有……1块钱了……**"

"**什么？去死吧！奥义·疯狂TAXI乱舞！**"

"**啊啊啊……**"

END.

GBA游戏发售表

9月

2002-9-5	J联盟创造职业球会 ADVANCE	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう アドバンス	SEGA	SLG
2002-9-6	传说的斯塔菲	传说のスタフィー	NINTENDO	ACT
2002-09-12	立体方块	ズーキューブ	Acclaim Japan	PUZ
2002-09-13	银河天使 ADVANCE	ギャラクシーエンジェル ゲームボーイアドバンス盛りだくさん天使のフルコース おかわり自由	Marvelous Entertainment	TAB
2002-09-19	南海的冒险旅行	南の海のオデッセイ	GLOBAL · A · ENTERTAINMENT	AVG
2002-09-20	武士进化 樱花国之魂	サムライエボリューション 樱国ガイスト	ENIX	RPG
2002-09-20	超级马里奥 ADVANCE3	スーパーマリオアドバンス3	NINTENDO	ACT
2002-09-26	三角洲力量Ⅱ	エアフォースデルタⅡ	KONAMI	SPG
2002-09-26	GROOVE ADVENTURE RAVE 光与暗的大决战2	GROOVE ADVENTURE RAVE 光と暗の大决战2	KONAMI	FTG
2002-09-27	疯狂蛋	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず~る!	KEMCO	PUZ
2002-09-27	街头霸王 ZERO3 ↑	ストリートファイターZERO3 ↑(アッパー)	CAPCOM	FTG
2002-09-27	人形电脑天使心 for Gameboy Advance 你是我的人	ちょびっツ for Gameboy Advance アタシだけのヒト	Marvelous Entertainment	AVG
2002-09-27	神奇口袋	ファンシーポケット	JORUDAN	SLG
2002-09-27	合金之枪	メタルガンスリンガー	ATMARK	ACT
2002 秋	奥·佐拉和同伴们 梦之冒险	アオ·ゾーラと仲间たち 梦の冒险	MTO	ACT

10月

2002-10-4	好朋友幼儿园	なかよし幼稚园	TDK CORE	SLG
2002-10-10	J联盟胜利11人 ADVANCE2002	Jリーグウイニングイレブン アドバンス2002	KONAMI	SPG
2002-10-11	逆转裁判2	逆转裁判2	CAPCOM	AVG
2002-10-17	CROKET! 梦之BANKER SURVIVAL	コロッケ!梦のバンカーサバイバル	KONAMI	ACT
2002-10-17	沉默的狙击手	サイレントスコープ	KONAMI	STG
2002-10-24	BOMBERMAN JETTERS 传说的炸弹人	ボンバーマンジェッターズ 传说のボンバーマン	HUDSON	A · RPG
2002-10-25	卡片聚会	カードパーティー	MEDIA KITE	TAB
2002-10-25	世界传说 换装迷宫2	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2	NAMCO	A · RPG
2002-10-25	BESTPLAY 职业棒球	ベストプレープロ野球	ENTERBRAIN	SPG
2002-10-25	星之卡比 梦之泉DX	星のカービィ 梦の泉デラックス	NINTENDO	ACT
2002-10-25	摩托GP	Moto GP	MTO	RAC
2002-10-25	怪物农场2	モンスターファームアドバンス2	TECMO	SLG
2002-10-31	西尔克和科顿	シルクとコットン	KIKI	AVG
2002-10-31	野兽猎师 目标是斗兽王	ビーストシューター 目指せ斗兽王	KONAMI	ETC
2002-10-??	游戏店经营	でじこミュニケーション	BROCCOLI	ETC
2002-10-??	Magi-Nation (暂名)	マジャイネーション (暂名)	EPOCH	RPG

11月

2002-11-01	SunnyPuroland 所有角色	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	TOMY	TAB
2002-11-14	魂斗罗 HARDSPIRITS	魂斗罗ハードスピリッツ	KONAMI	ACT
2002-11-14	DANDOH!!Xi	ダンドー!!Xi	Game Village	SPG
2002-11-15	真·女神转生恶魔混血儿 光之书	真·女神转生デビルチルドレン 光の书	ATLUS	RPG
2002-11-15	真·女神转生恶魔混血儿 暗之书	真·女神转生デビルチルドレン 暗の书	ATLUS	RPG
2002-11-15	LITTLE BASTER Q	リトルバスターQ	TOMY	RPG
2002-11-15	ONE PIECE 七岛大秘宝	From TV animation ONE PIECE ナナツ岛の大秘宝	BANPRESTO	A · RPG

2002-11-21	电梯大战 旧&新	エレベーターアクション OLD&NEW	MediaKite	ACT
2002-11-21	口袋妖怪 蓝宝石	ポケットモンスター サファイア	NINTENDO	RPG
2002-11-21	口袋妖怪 红宝石	ポケットモンスター ルビー	NINTENDO	RPG
2002-11-22	小麦的LET'S COOKING (1) (暂名)	こむぎちゃんのレッツ・クッキング(1)(暂名)	MTO	SLG
2002-11-22	超级机器人大战 原创世纪	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION	BANPRESTO	S·RPG
2002-11-22	巴尔达冲刺EX	バルダーダッシュEX	KEMCO	PUZ
2002-11-28	K-1 POCKET GRAND PRIX2	K-1ポケットグランプリ2	KONAMI	SPG
2002-11-28	实况世界足球 POCKET2	実況ワールドサッカーポケット2	KONAMI	SPG
2002-11-28	小龙斯派罗 ADVANCE	スパイロ アドバンス	KONAMI	ACT
2002-11-28	第一神拳 THE FIGHTING	はじめの一步 THE FIGHTING	讲谈社	ACT
2002-11-28	梦幻伯格	ムゲンボーグ	KONAM	RPG
2002-11-29	啄木鸟乌迪 疯狂城堡5	ウッディーウッドペッカークレイジーキャッスル5	KEMCO	ACT
2002-11-??	杂技小子	アクロバットキッズ	Metro·Three D	ACT
2002-11-??	SWEET MERUHEN的"蛋糕物语"+"动物CHARANAVI的占卜"个性心理学	スウィートメルヘンのケーキ屋さん物語」+「动物キャラナビ占い」个性心理学	CULTUREBRAIN	未定
2002-11-??	SCAN HUNTER 追踪千年怪鱼	スキャンハンター 千年怪鱼を追え	PCCWJ	ACT
2002-11-??	Q赛车ADVANCE2	チョロQアドバンス2	TAKARA	RAC
2002-11-??	DUAL BLADES	デュアル ブレイド	Metro·Three D	ACT
2002-11-??	哈里·波特和秘密房间	ハリー·ポッターと秘密の部屋	EA·SQUARE	ACT
2002-11-??	我的制造沙龙	わたしのメイクサロン	LADIK	SLG

12月

2002-12-12	KID KLOWN的疯狂象棋	キッドクラウンのクレイジーチェイス	KEMCO	TAB
2002-12-13	克罗诺亚英雄们 传说的星之徽章	クロノアヒーローズ 伝说のスターメダル	NAMCO	A·RPG
2002-12-19	世嘉拉力	SEGAラリー	SEGA	RAC
2002-12-19	索尼克ADVANCE2	ソニックアドバンス2	SEGA	ACT
2002-12-??	犬夜叉	犬夜叉	TAKARA	TAB
2002-12-??	宇宙大作战	宇宙大作战 チョコベーダー	NAMCO	不祥
2002-12-??	筋肉人II世 正义超人之道	キン肉マンII世 正义超人への道	BAMPRESTO	ACT
2002-12-??	塞尔达传说GBA	ゼルダの传说GBA	NINTENDO-CAPCOM	A·RPG
2002-12-??	陆行鸟大陆	チョコボランド	SQUARE	TAB
2002-12-??	斗魂HEAT	斗魂ヒート	PCCWJ	SPG
2002-12-??	BOBOBO-BO-BO-BOBO 奥义87.5 爆裂鼻毛真拳	爆裂鼻毛真拳ボボボーボ·ボーボボ 奥义87.5 爆裂鼻毛真拳	HUDSON	RPG
2002-12-??	MINIMONI ADVANCE DE PON	ミニモニ。アドバンス DE ぴょん!	KONAMI	TAB
2002-12-??	MIRUMO DE PON (暂名)	ミルモでポン (暂名)	KONAMI	AVG



2002年冬

2002 冬	疯狂象棋	クレイジーチェイス	KEMCO	TAB
2002 冬	达比赛马 ADVANCE (暂名)	ダービースタリオン アドバンス(暂名)	ENTERBRAIN	SLG
2002 冬	最终幻想 战略版ADVANCE	ファイナルファンタジー タクティクス	SQUARE	S·RPG
2002 冬	银河战士FOR GAMEBOYADVANCE (暂名)	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(暂名)	NINTENDO	ACT
2002 冬	指环王 双塔	ロード·オブ·ザ·リング~二つの塔~	EA·SQUARE	A·RPG
2002 冬	牧场物语 矿石镇的同伴们	牧场物语ミネラルタウンのなかまたち	VICTORY	SLG



2002年内

2002-??-??	滚滚棒天堂 (暂名)	くるりんパラダイス (暂名)	NINTENDO	ACT

002-??-??	大金刚飞行员（暂名）	ディディーコングパイロット（暂名）	NINTENDO	RAC
002-??-??	噗噗的天然传闻板	ぷくぷく天然かいらんばん	VICTOR	AVG
002-??-??	译名不详	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	PUZ
002-??-??	大头拳击 2	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	MIDWAY	FIG







2003 年 1 月

003-01-??	智力语言（暂名）	ことばのパズル もじぴったん（暂名）	NAMCO	PUZ
003-01-??	力量职棒口袋版 5	パワプロクンポケット 5	KONAMI	SLG

2003 年春

003 春	最终幻想 水晶编年史	ファイナルファンタジー クリスタル クロニクル	SQUARE	A · RPG

2003 年夏

003 夏	圣剑传说	圣剑传说（暂名）	SQUARE	A · RPG







发售日未定

未定	RPG 工具 ADVANCE	RPG ツクール アドバンス	ENTERBRAIN	SLG
未定	马穴大作战	马穴大作战	NINTENDO	ETC
未定	EZ-TALK 中级篇（暂名）	EZ-TALK 中级编(暂名)	KEYNET	ETC
未定	狂欢狂欢	カーニバルカーニバル	NINTENDO	PUZ
未定	疯狂出租车	クレイジータクシー	SEGA	RAC
未定	GAMEBOY 合集 4（暂名）	ゲームボーイギャラリー4（暂名）	NINTENDO	ETC
未定	GAMBOY 音乐（暂名）	ゲームボーイミュージック（暂名）	NINTENDO	ETC
未定	金鱼物语	ご金鱼物语	CULTUREBRAIN	SLG
未定	军刀沃尔夫	サーベルウルフ	NINTENDO	ACT
未定	忍	SHINOBI	SEGA	ACT
未定	灰姑娘 GBA	シンデレラ GBA	CULTUREBRAIN	SLG
未定	太空频道 5	スペースチャンネル 5	SEGA	MUG
未定	战国革命外传	战国革命外传	KONAMI	不祥
未定	ZERO ONE	ZERO ONE	FUUKI	ADV
未定	全日本少年足球大会	全日本少年サッカー大会	SUCCESS	SPG
	目标是日本第一！ 2（暂名）	めざせ日本一！2（暂名）		
未定	迪士尼体育：滑雪	ディズニースポーツ：スノーボーディング	KONAMI	SPG
未定	迪士尼体育：篮球	ディズニースポーツ：バスケットボール	KONAMI	SPG
未定	大金刚 椰子窃贼（暂名）	ドンキーコング ココナッツクラッカー（暂名）	NINTENDO	PUZ
未定	HANASAKI 合战	はなさき合战	NINTENDO	不祥
未定	BATTLAND	バトランド（暂名）	NINTENDO	ACT
未定	BANJO 和 KAZOO	バンジョーとカズー	NINTENDO	不祥
未定	柏青哥完全攻略 ADVANCE	パチスロ完全攻略アドバンス	SYSCOMENTERT	
	大地带 · 狂欢节之夜	ギガゾーン・カーニバルナイト	AINMENT	SLG
未定	VR 网球	パワースマッシュ	SEGA	SPG
未定	青蛙过河	Frogger	KONAMI	PUZ
未定	混合兄弟	ブレンダーブロス	INFOGRAMS HUDSON	ACT
未定	译名不详	まじこね	SOFTMAX	PUZ
未定	合金弹头 生存任务（暂名）	メタルスラッグサバイバルミッション（暂名）	PLAYMORE	ACT
未定	鲁纳之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂名）	NINTENDO	RPG
未定	雷曼	レイマン	UBI SOFT	ACT
未定	洛克人 EXE3（暂名）	ロックマンエグゼ 3（暂名）	CAPCOM	A · RPG

图书在版编目（CIP）数据

掌机王／游戏机实用技术杂志社编．—西宁：青海人民出版社，2002.9
ISBN 7-225-02186-9

Ⅰ.掌… Ⅱ.游… Ⅲ.游戏卡—基本知识
Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2002）第 044237 号

掌机王（第二辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出版发行：青海人民出版社（西宁市同仁路 10 号）
邮政编码 810001 电话 6143426（总编室）
发行部：（0971）6143516 6123221
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
经 销：新华书店
开 本：850mm × 1168mm 1/32
印 张：6.5
字 数：227 千字
版 次：2002 年 9 月第 1 版
印 次：2002 年 9 月第 1 次印刷
印 数：1-50000
书 号：ISBN 7-225-02186-9/J · 339
定 价：16.00 元

版权所有 翻印必究

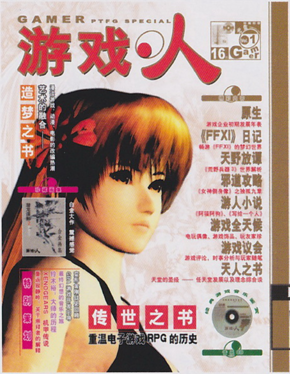
（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）

GAMER PTFG SPECIAL

游戏人 现已上市

定价16元 光盘 +128 页全彩(送) + 别册(送)

感受游戏人的文化



制作阵容

知名撰稿人加盟编辑组，全力打造专辑专栏

精彩内容

精心策划让你心动的特别栏目和专题文章

崭新面貌

更舒适的开本和装订方案，高品质光盘和别册

回函赠品

高覆盖率的回函赠品，只为听到你的意见和批评

PS2+GBA+???

万元赠品 真情回报读者

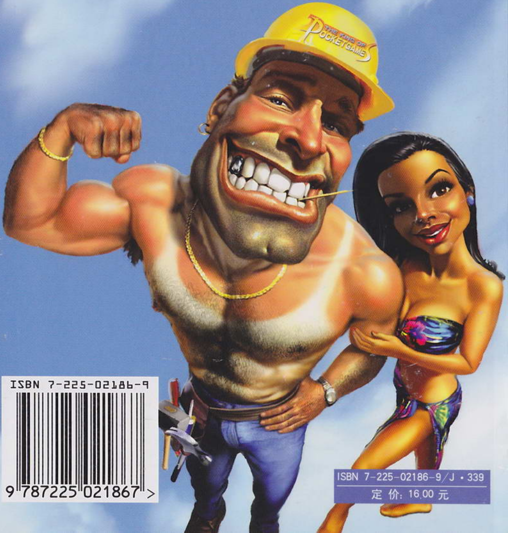
聆听游戏人的音乐



你不能拒绝的内容

游戏时尚和文化专题　海外之声与玩家阶层
游戏议会和游人故事　邪道攻略与滩边旧拾

哼哼……《掌机王》第三辑，
绝对给你点颜色看看！



ISBN 7-225-02186-9
9 787225 021867 >
ISBN 7-225-02186-9/J · 339
定 价：16.00 元